

AnimMagazin



One Punch Man



Mangaszerkesztés
Gimp 2-vel 2. rész



Moshidora



Sarusuberi:
Miss Hokusai



Natsume
figura

www.anipalace.hu



29.
SZÁM

Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer

newplayer@anipalace.hu

Főszerkesztő: Catrin

catrin@anipalace.hu

Tervezőszerkesztő: Hírotaka

hírotaka@anipalace.hu

Lektorok: Strayer8

strayer8@anipalace.hu

pintreg

pintreg@anipalace.hu

További munkatársak:

Daisetsu, Iskariotes, Lady Marilyn,

Szimun, Tomyx20, Naomi-chan

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: anipalace.huFacebook: facebook.com/anipalace

Szerkesztői levél:

Írta: Catrin

Elsőként szeretnék boldog és sikeres évet kívánni minden olvasónknak, cikkíróknak, partnerünknek a szerkesztőségünk nevében!

Elkezdődött tehát az új év, így itt az új AniMagazin szám is sok-sok olvasnivalóval, tovább hullámozza az aktualitások, az ismeretterjesztés és az állandó rovatok vizén.

Rendkívül örülök, hogy egyre több kategóriánkban küldtek nekünk munkákat, így a sok fantasztikus cikk között ismét van fanficünk és fanartunk is. Ne habozzatok és küldjétek be alkotásaitokat a bekuldes@anipalace.hu címre vagy az [alábbi felületen](#). De a többi témában is folyamatosan várjuk cikkeiteket.

Kiemelném itt is, hogy a Bakemono no Ko (A fiú és a szörnyeteg) című új Hosoda Mamoru filmet vetítik a magyar artmozik is, így minden animés szaladjon és nézze meg, aki még nem látta! Kár lenne kihagyni az ilyen ritka alkalmak egyikét.

A tavaly tavasszal indított szezon szavazásunkon is egyre többen vettek részt, ami szintén nagy öröm, várjuk továbbra is a lelkes voksolókat a honlapunk [Szavazás](#) menüpontja alatt! Legutóbb nem meglepő módon a One Punch Man nyerte az őszi szezon, ennek apropóján került címlapra is.

Nem szaporítom tovább a szavakat, a következő szám szerkesztői levele kárpótolt majd mindenkit. Öt évesek leszünk ugyanis a 30. számunkkal, amit már most nagyon várunk! Addig is köszönöm mindenkinek a cikkekbe és a magazinba fektetett munkáját és kellemes olvasást kívánok!



Előző szám



Töltsd le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: animagazin.hu

Facebook esemény

Kattints IDE és csatlakozz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

Várjuk cikkeiteket az AniMagazin bármely kategóriájába. A részletekért kattints ide!

Partnerek



AnimeAddicts



Animeforditások



AnimeHunter



Anime Kommentár



Anime Mánia



Anime Örültek...?3



Anime Raptors



Anime Sekai Team



Anime Series



AnimeWeb



Aoi Anime



BeHind Fansub



Dragon Hall +



Fanservice Factory



Fashion In Japan



Lady Marilyn Blogja



Lady Marilyn Blogja



Namida Fansub



Pécsi Anime Fanclub



Red Light Yaoi Team



Riz/Ronin Factories



Soul Society Team



TOTENKOPF



UraharaShop



UraharaShop



Will of Fire

Tartalom



ANIME ISMERTETŐ

One Punch Man	04
Moshidora	09
Sarusuberi: Miss Hokusai	13
Bakemono no Ko	16

RENDEZVÉNYEK

Animekarácsony	18
----------------	----

SZIGETORSZÁGI NAPLÓ

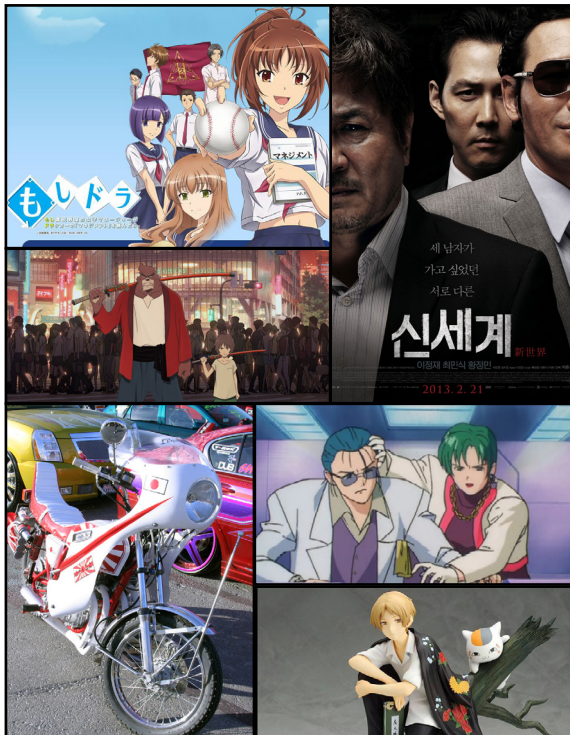
Hírek+Téli szezonajánló	21
-------------------------	----

CIKKIRÓI FELHÍVÁS

Jelentkezz cikkíróknak!	27
-------------------------	----

ÁZSIA TITKAI

Kavakubo Rei - A divat nagyszonyja	28
Szép fekete fogak	33
Bosozoku - Motorozás japán módra	37



MOZITEREM

42	Új világ
----	----------

FANFICTION

44	Dance with Devils - Az ördögűző dampír
----	--

FANART

45	Senjougahara Hitagi
----	---------------------

SZUBJEKTÍV

46	Miket néz egy fangirl az aktuális animéből? 18.
----	---

52	Miket néz egy fanboy az aktuális animéből? 14.
----	--

54	Midori : Shoujo Tsubaki, avagy az élet borús oldala erős idegzetűeknek
----	--

FIGURAVILÁG

58	Natsume figura
----	----------------

NUIHARI MŰHELY

61	Cosplay gyorstalpaló 19.
----	--------------------------

SENSEI TUTORIAL

63	Mangaszerkesztés GIMP 2-vel 2. rész
----	-------------------------------------



One Punch Man - A hobbi hős

Írta: Strayer8



A *One Punch Man* főhőse egy Saitama nevű fiatal férfi, aki úgy dönt, hogy csak a móka kedvéért hős lesz. Keményen edz, míg végül bárkit képes lesz egyetlen csapással leteríteni. Eléri célját, ám álma teljesülésének van néhány kellemetlen mellékhatása: 1. a kemény edzéstől kihullik az összes haja, 2. a hobbi hősök nem kapnak fizetést, így nem él túl fényűző keretek között, 3. egy idő után hihetetlenül unalmas válik, ha a legnagyobb főgonoszokat is egyetlen öklöcsapással le lehet teríteni. A fenti recept hozzávalóiból készült a szezon legjobb shounen paródiája, amire megérdemelten vártak a *One Punch Man* manga rajongói.

Ha az anime története összefoglalható a bevezető néhány mondatában, mégis miért ilyen népszerű ez a mű? Talán az a legegyszerűbb válasz, hogy nem veszi komolyan magát és ezt olyan ügyesen egyensúlyozva teszi, hogy valóban komikus hatást ér el. De vegyük sorjában a főbb pontokat:



Saitama

Saitama karaktere egymaga képes a hátán elvinni az animét, ami nem kis teljesítmény. Képzeljünk egy világot, amiben minden utcasarkon egy nagyon komoly hőssel találkozunk. És akkor megjelenik egy golyófejű, bamba kinézetű alak igen „sajátságos” szerelésben, aki láthatóan nem a nagyszerű helyzetfelismeréséről híres, viszont bármilyen ellenséget egyetlen öklöcsapással leterít, megsemmisít. Nincs átváltozás, nincs harci kiáltás, de még egy kőszta csillámpor sem, ami jelezné, hogy éppen a világ legerősebb harcosa jelent meg a színen. Ehhez jön Saitama unott kifejezése, mivel ezek a harcok már nem lépik át az ingerküszöbét.

Jópont, hogy



az animében megtartották a mangában használt leegyszerűsített grafikát nála, ami külön fokozza a hatást. És így az is látványosabb, mikor valakinek sikerült feléleszteni főhősünk harci szellemét (habár azok sem feltétlenül hősiessék; legalábbis kevés shounen hős tartja számon a supermarketek akcióit).

Emellett Saitama üdítően hétköznapi, ami ugyancsak hozzátesz a komikumhoz. Míg a többi hős fontoskodva jár-ke-l, addig ő otthon szépen elmáskál a csikos pizsamájában és öntözgeti elefántos kislócsolójából a szobanövényeket. Folyamatosan megy a háttérben a tévé, hogy ha

„Nincs átváltozás, nincs harci kiáltás, de még egy kőszta csillámpor sem, ami jelezné, hogy éppen a világ legerősebb harcosa jelent meg a színen.”

éppen akadna egy szörny, ami valamelyik városban pusztít, akkor odaszaladhatson és legyőzhesse. Igen, Saitama általában gyalog közlekedik, ami nem meglepő, tekintve hogy a hobbi hősködés nem túl jövedelmező.

Főhősünk helyzetfelismerése nem verdesi a csúcsokat, képes teljesen győ-nűtlanul belegyalogolni a legnagyobb felfordulásba.

Hősök

A *One Punch Man* világában minden típusú hősből találunk vagy egy tucatot, biztos mindenki megtalálja a kedvére való-t. Vannak igazi shounen ideálok férfiben és nőben is, de ott vannak a nevenséges vagy annak szánt hősök is. Mindenkinek az ízlésére van bízva, hogy ki tetszik neki és ki az, akire rá se bír nézni. Az anime világában több kategóriába sorolják a hősöket, így B, sőt C kategóriás hősöket is láthatunk, akiknek körülbelül olyan szintű miszióik vannak, mint macskamentés vagy öreg néni átkísérése az úton.





Világ és ellenségek

Képzeljétek egy világot, amiben a városok a r o p p a n t kreatív A város, B város, C város, Z város neveken futnak. Minden sarkon találkozni különböző kategóriás hősökkel és hetente egyszer megjelenik egy szörny, hogy elpusztítsa a városodat. Nem csoda, hogy az emberek már beleuntak az állandó rémüldözésbe, inkább élék mindennapjaikat amíg nem a közelben csap le a ménkü.

Az ellenségek közül többen ismert shounen sorozatok gonoszaira emlékeztetnek. Például Dragon Ball vagy FMA.

Negatívumok

Kevés negatívumot tudok felsorolni. Könnyen lehet, hogy lesznek karakte-

rek vagy helyzetek, amiket már túl soknak találtak és szórakoztatás helyett inkább bosszantani fognak.

Egy nagy negatívumot tudok mondani: Egy kezemen meg tudom számolni, hogy hányan ismerik Saitama valós értékét és érdemeit. Jó néhány epizódon keresztül nagyon bosszantó volt nézni, de végül sikerült túllépni rajta és újból élvezni a sorozatot.

Szereplők

Saitamáról már sokat olvashattatok, de had ejtsek pár szót a többiekéről.

Genos:

Remekbe szabott shounen hős. Fiatal kiborg, eltökélt szándéka, hogy a gonoszság ellen harcoljon és még igazi shounen előtörténettel is rendelkezik. Ő az első, aki felismeri Saitama igazi nagyságát és kissé erőszakos módon tanítványává szegődik, hiába tiltakozik főhősünk.



Tornado:

Az egyetlen női hős. Hivatalosan a második legerősebb hős, aki pszichikai erejével hegyeket képes megmozgatni. Kár, hogy a személyisége az erejével arányosan kiálthatatlan.



Silverfang

Az idős, tapasztalt kung fu hős mintapéldánya.





Atomic Samurai



Pontosan az amire a neve utal. Szamuráj hős mintapéldány.

Pri-Pri-Prisoner:



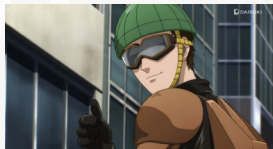
Erős, homoszexuális alak, aki vagy fekete-fehér csíkos rabruhában szerepel vagy meztelenül. Átváltozása gyanúsán emlékeztet a Sailor Moonban látottakra. (Mellesleg az animében puri-puri prisonernek ejtik a nevét.)

Ikemen Kamen Amai Masuku / Handsomely Masked Sweet Mask



Igazi bishi, de még nem derült ki, hogy az idol karrier és filmszínész karrier építésének szünetei között milyen hősiességel érdemelte ki magas rangját.

Mumen Raidā / Licenceless Rider



Alacsony szintű hős, de ha a hozzáállását tekintjük, ő érdemelne a legmagasabb rangot Genosszal és Saitamával megosztva. Egy zöld ruhába bújt kerékpárost képzelünk el, aki előírászerűen viseli a sisakot, könyökvédőt és térdvédőt és a legnagyobb vészhelyzetben is betartja a KRESZ-t.

Sonic



A világ leggyorsabb, rejtőzve működő nindzsája. Elvből elutasítja a hős létet, hiszen az alvilág a lételeme, de képtelen feldolgozni, hogy létezhet nála erősebb harcos.

A szezonos tévésorozat és azon túl

A One Punch Man web comicként indult, de olyan népszerűnek bizonyult, hogy manga készült belőle, ami 2009 óta fut és még nem fejeződött be. A sorozat rajongói lelkesen várták az animét és egyelőre nem kellett csalódnuk, mert az anime hűen követi a mangát. Eddig egy 12 epizódos szezonon vagyunk túl, de úgy tűnik, a rajongók nem maradnak Saitama utánpótlás nélkül a következő szezonig.

Eddig egy 26 perces OVA jelent meg, ami előtörténetként bemutatja milyen volt Saitama felkészülése és hogy sikerült összehoznia felszerelését. Emellett hetente érkezik 12 epizódnyi special, ami rövid szívetekből áll (12 percesek) és érdekes háttérinformációkkal szolgál, például bemutatják mi történt abban a pár napban míg Genos bejelentette Saitamának, hogy mesterének tekintí és öt nap múlva feltűnt az ajtajánál.

Összegzés

Azoknak ajánlom a One Punch Mant, akik szeretnék egy jót nevetni és nem vágnak komoly cselekményre vagy komoly szereplőkre.



Év: 2015

Műfaj: akció, vígjáték, paródia, sci-fi, seinen, szuper erő, természetfeletti

Stúdió: Madhouse

Rendező: Natsume

Shingo

Értékelés:

MAL: 9,03

ANN: 8,94

Anidb: 8,77

One Punch Man

Kattints a képre és töltsd le a vezércikkünkhöz járó képet!



ANIPALACE



Moshidora

írta: pintergreg

MANAGEMENT

マネジメント

Mi történik, ha egy középiskolai baseball csapat menedzsere Peter Druckert olvas?

MANAGEMENT:

SKS, RESPONSIBILITIES, PRACTICE



Megmondom őszintén, hogy még nem láttam az elejétől a végéig egy baseball meccset sem teljes egészében. Sőt ami azt illeti, néhány baseballos filmtől, illetve most már animétől eltekintve egyáltalán nem láttam semennyi baseballt. Ez persze annyira nem is meglepő, ha figyelembe vesszük az egy hétre jutó közvetítések számát a hazai csatornákon, pedig 1992-től 2008-ig még az olimpiákon is szerepelt, sőt magyar bajnokságunk és válogatottunk is van.

Egy szó mint száz, a baseballt az amerikaiak fura sportjának tartó(tta)m az amerikai focihoz hasonlóan. Aztán persze ahogy jobban megismertem az utóbbit mindjárt nagyon is megszerettem (történt ez már majd egy évtizede). Talán ez a sors vár a baseballra is? Ezt most még nagyon nehéz megmondani, de annyi biztos, hogy egy baseball témájú animét igen megkedveltem, annak ellenére, hogy a sportanimék sem tartoznak igazán a gyűjtőkörömbé. Mert, hogy bármennyit is szövegeltem eddig jobbára a semmiről, ez az írás mégis csak egy animét szeretne méltatni egy picikét. Ez az anime pedig nem más mint a *Moshidora*. Nem tudom megmondani, hogy mikor került a listámra, azt meg már végképpen nem, hogy milyen okból kifolyólag, de nemrégiben úgy döntöttem, hogy kihúzóam a megnézendő listáról, méghozzá oly módon, hogy átkerüljön a megtekintetre.

Az anime maga nem túl hosszú, mindösszen tíz részből áll, így ezt egyetlen délután/este alatt fogyasztottam el. Ami azt illeti egy picikét főpróbának is szántam egy 50 részes baseballos sportanime, a *Cross Game* előtt,



hogy miképpen ízlik ez a műfaj. Nos, előjában annyit, hogy nem elképzelhetetlen, hogy valamilyen a jövőben a *Cross Game*-ről is írok majd egy cikket az AniMagazin hasábjaira.

De akkor most már tényleg az animéről. Azt nem tudnám megmondani, hogy tipikus sportaniméről van-e szó, mivel nem sokat láttam, de az alaphelyzet azt hiszem nem sok újdonságot tartogat. Adott egy (felső) középiskola, mely középiskolának történetesen - sok egyéb mellett - baseball klubja is akad. Ez pedig egy olyan baseball klub, amely nem igazán szokott meccset nyerni. Miután ez az alaphelyzet tisztázódott, felbukkan a színre egy lány, aki a csapat menedzserre lesz, ennek jogán pedig alaposan felforgatja annak életét. Innentől követhetjük tíz teljes részen keresztül a csapat mindennapjait, edzéseit, küzdelmeit, kudarcait és sikereit. Igen sikereit, mert hogy a fent (nem) nevezett lány színre lépése következtében sikerek is következnek. Ez a lány egyébként Kawashima Minami, aki nem kisebb célt tűz ki a frissen átvett csapat elé, mint hogy bejuttatja őket a középiskolai baseball csapatok országos bajnokságának „rajátszásába”, amelyet már a tévében is közvetítenek. Ehhez persze számos kifejezetten erős baseball csapattal rendelkező középiskola legyőzésén át vezet az út, köztük egy olyanén is, amelyben az egyik főszereplő gyermekkori barátja is játszik.

Mielőtt folytatnám, leszögezném, hogy aki különösen jóképű, kidolgozott felsőtestű fiúkarakterek miatt kezdene bele ebbe az animébe, az keresen mást, ilyesmi itt nem lesz.



Viszont akkor most egy kicsit visszátérnék az elejére, hiszen az anime igazából nem így kezdődik. Mindenek előtt Peter Druckert ismerhetjük meg, aki egy osztrák születésű, amerikai menedzser volt és akit egész egyszerűen a „modern menedzsment atyjának” is szokás nevezni. Talán nem árulok el nagy titkot, de itt a menedzsment nem a baseball csapatok menedzselésére utal. Kár, hogy ez Minaminak nem esett le először. Nos, Druckernak van egy pár könyve a menedzsmentről, ezek közül is az 1973-as „Management: Tasks, Responsibilities, Practices” című munkája kerül előtérbe. Az anime során persze egyszerűen csak „Menedzsment”, vagy inkább „menedzsmento” címen hivatkoznak rá. Ugyanis miután Minami a legjobb barátja helyett átveszi a klub menedzselését, szakirodalom után kutatva betélt egy könyvesboltba és a menedzsmenttel kapcsolatban kér könyvet az eladótól. Később ugyan felhívják rá a figyelmét, hogy ez nem a baseballról szól, de ha már egy rakás pénzt elköltött rá (2100 jen + áfa), akkor felhasználja a munkájához. Miután



befejeztem az animét, kedvet kaptam belenézni a könyvbe, bár a hazai ára miatt úgy gondoltam, hogy ennyire most talán nincs rá szükségem. Úgyszincs a környéken menedzselendő baseballcsapat. :P

Nehéz eldönteni, hogy az animét nem a könyv reklámjának szánták-e, mivel igen sokat van képernyőn (ráadásul Drucker könyveinek célközönsége pont ilyen animéket néz...), és az utolsó rész végén el is helyeztek ezzel kapcsolatosan egy poént. Egyébként meg még az első részben elhangzik, hogy ezt a könyvet nem középiskolás lányoknak szánták, hanem öreg férfiaknak, akik egész nap öltönyben járnak! Függetlenül attól, hogy az anime kinek ajánlja a könyvet, véleményem szerint nem is annyira sport anime, inkább slice-of-life és még inkább dráma. Slice-of-life, hisz a mindennapokról szól és igen, dráma, mert az egészet átöleli egy elég komoly és igazából mindent meghatározó személyi dráma. Gyakorlatilag elmondható, hogy valamennyi szereplő cselekedeteire kihat és egészen átszínezi a művet. Emiatt nem



„Függetlenül attól, hogy az anime kinek ajánlja a könyvet, véleményem szerint nem is annyira sport anime, inkább slice-of-life és még inkább dráma.”

is tekinteném egy könnyed kis sportanimé-nek, sokkal nagyobb mélységei is vannak.



Kicsit a csapatról. A csapatban van született tehetség, aki azonban edzésekre nem igazán jár, mert nincs jóban az edzővel, van egy játékos, aki betegenes fél attól, hogy hibázik így aztán sokat hibázik, van egy villámgyors futó, aki egyébként a futó csapatot is erősíti, és még pár játékos, akiket rossznak semmiképp sem lehet nevezni, azonban nem a képességeiknek legmegfelelőbb módon használják őket és aztán van egy edző, aki nem túlzottan tudja motiválni csapatát. A fiúkon kívül persze akad két lány is menedzsment pozícióban, az egyik egy rendkívül félnék és csöndes teremtés a másik pedig Minami sokat be- tegeskedő barátnője, aki helyett elkezd





menedzselni a csapatot, annak ellenére is, hogy nem szereti a baseballt.

Drucker könyvét olvasva aztán megküzd olyan problémákkal, hogy tulajdonképpen mi is egy baseball csapat „terméke” vagy éppen kik a célközönség, de végül majd minden problémára talál valami hasznos tanácsot a könyvből, amelyet aztán más is beszerez a csapatból. Módszerei rendre megrökönyödést váltanak ki a klubtársakból, de miután láthatóan felpezsdül az élet a klubban és mindenki egyre jobban érzi magát, egy emberként követik. Sőt, minden korábbinál népszerűbb lesz a baseball klub, és az iskola más klubjai is segítséget kéri a klubélet illetve a klubtevékenység javításában.

Az anime Iwasaki Natsumi azonos című regényén alapszik, melyből az anime mellett 2011-ben előszereplős filmet is forgattak Maeda Atsuko főszereplésével. A filmet magát nem láttam, de a trailer alapján elég jól hozza Minamit.

Még maradt egy kis hely, így következők pár szó az audiovizuális tulajdonságok jellemzéséről is. Ami a grafikát illeti, a szép szó négy karaktere kellőképpen kifejezi. Nincsen benne semmi különleges, de a kötelező formagyakorlatot tökéletesen hozza. Hasonló a helyzet a zene tekintetében is: az opening tetszett, de nem lett maradandó élmény, ami pedig a seiyuukat illeti, nem tudok sok mindent elmondani. Nem azért mert nem megfelelőek, hanem mert egészen egyszerűen nem vagyok otthon a témában. Az endinget nem hallgattam végig, kivéve egy alkalommal, amikor az események hatására némi döbbenettel bámultam a képernyőt ezután is, hogy már elkezdődött. Ekkor arra jutottam, hogy az ending képsorai jelentékenyebb spoilert tartogatnak, főleg ha az ember egy kicsit kombinál. Persze az is lehet, hogy az egészet utólag láttam bele, mindenesetre örülök, hogy nem néztem meg korábban.

Továbbra sem mondhatom, hogy ismerném vagy szeretném a baseballt, de a Moshidorán keresztül nézve igazán szórakoztatónak tűnik. Ebből kiindulva bátran tudnám ajánlani a művet a sportanimék, a baseball vagy az üzleti menedzsment szerelmeseinek egyaránt.



Hossz: 10 × 24 perc

Műfaj: dráma, sport

Év: 2011. tavasz (2011.04.25. - 2011.05.06.)

Stúdió: Production I.G, NHK

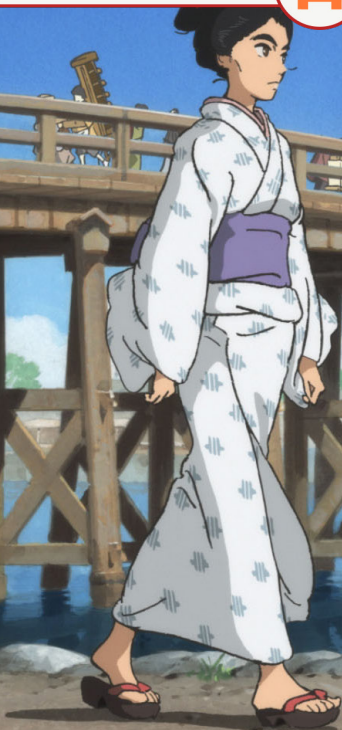
Értékelés:

MAL: 7,05
nálam: 9



Sarusuberi: Miss Hokusai

Írta: Hirotaka



Az Anilogue mindig érdekes színfoltja az évnek. Egy olyan biztos pont, amikor animét nézhetünk moziban. Idén különösen kegyes volt hozzánk a sors. Négy animét is láthatott a közönség, igaz közülük egy koreai alkotás volt.



A Miss Hokusai 200 évvel korábban viszi a nézőt, egészen pontosan 1814-be. A helyszín a nyüzsgő és fejlődő Edo, és az emberek a békés mindennapjaikat élik. Itt él Katsushika Hokusai lányával, Oeijel. Bár Hokusai létező, híres festő volt, akinek műveit rengeteget ismerik, az anime nem róla szól, hanem a lányát állítja középpontba. Oei szintén művész, de amellett, hogy alkotni látjuk, egy röpke szeletet tekinthetünk meg az életéből. A másfél órás film lényegében ebből áll. Oeim ha nem otthon fest, akkor gyakran sétál a városban, beszélget az ismerőseivel, vagy éppen elmegy egy megrendelőhöz. Ugyanis Hokusai és Oei is szívesen vállalt megrendeléseket. Így például ellátogatunk Josivarába (piroslámpás negyed) is, ahol megtudjuk, hogy egy igaz művész máshogy látja a dolgokat, mint egy átlagember.

Akár mennyire is tetszett a film, nagyon hiányoltam, hogy ha már egy ilyen témát vettek elő, akkor magát a festést jobban bemutathatták volna, és több képet láthattunk volna. Bár Hokusai A nagy hullám Kanagavánál című legismertebb képét sikerült – talán kissé erőltetetten – a képünkbe tolni. Ezt igazából feleslegesnek érzem, egyetlen magyarázat a jelenetre, hogy aki nem ismerné névről a művészt, az e kép alapján, biztos, hogy felismeri, hogy a film Hokusainak állít emléket. Ha már beletették, akkor többször is elszűthették volna ezt a megoldást.

Katsushika Hokusai

Körülbelül 1760. október 31-én született. Az Edo-kor egyik legismertebb művésze. Édesapja a sógunnak készített tükrököt. Élete során legalább harmincszor váltott nevet. Gyerekkori neve Tokitarō. 12 évesen egy könyvesboltban kezdett dolgozni, majd 14 éves korától fadaragóként kereste kenyerét. 18 éves korától kezdte tanulni az Ukiyo-e festészetet. 1779-ben adta ki első munkáit Kabuki színészekről. 1790-ben megnősült, de felesége korán meghalt, ezért 1797-ben újra megházasodott. Végül 2 fia és 3 lánya született, egyikük az animében lévő Oei. Pályája hamar felívelt és művei nagy népszerűségnek örvendtek. Hokusai 1849. április 18-án halt meg.

„Több kisebb esemény zajlik le a szemünk előtt, amit a karakterek átélnek, vagy megteremtnek, és így kapunk egy kicsi, ám hiteles korrajzot.”



Az anime tehát nem rendelkezik bármilyen ivű történettel, konfliktussal, sőt még hosszas cselekményt sem kapunk. Több kisebb esemény zajlik le a szemünk előtt, amit a karakterek átélnek, vagy megteremtnek, és így kapunk egy kicsi, ám hiteles korrajzot. Ennek hála több mindent megismerünk az akkori ember életéből. A hidakon és piacon sűrűnek-forognak az emberek, hogy eladják portékáikat. Sok férfi pedig vagy a legközelebbi kocsmában, vagy Josivarában mulatja a szabadidejét.

Karakterek

Az anime kevés karaktert mozgat, de nem is kell belőlük több. A középpontban Oei áll, nincs olyan esemény, aminek ne lenne részese. Rajta kívül a környezetében lévő embereket látjuk még többet: apját, a bolond tanoncot, Ikedát és Oei húgát, Onaót. A többi karakter csak egy-egy jelenetben bukkan fel.

Katsushika Hokusai

A nagy festőmester, kinek nevét mindenki ismeri, és előszeretettel rendelnek tőle képet. Nem egy született apa figura, csak a művészetnek él. Ha éppen születet tart, akkor cimboráival iszogat.



Oei

Hokusai lánya, aki szintén kiváló művész. Mivel ő a főszereplő, ezért gyakrabban látjuk festeni, mint az apját. Kedves lány, aki odafigyel azokra, akik neki fontosak, különösen igaz ez a vak hűgára.

Ikedo Zenjiro

Hokusai tanonca, épp ezért sokat lebzsel a házában, festeni ugyan nem látjuk, de ezt kompenzálja azzal, hogy ő az anime humorforrása. Rendkívül vicces karakter.

Onao

Oei még gyermek hűga, aki sajnos vak. Ő másol él, ezért Oei gyakran meglátó

gatja. Kedves, aranyos lány, de semmit több. A film drámai vonalát erősíti.

A szereplők közül, még a Hokusainál élő kutyát emelném ki, ami mellett, hogy vicces, még aranyos is. Más funkciója nincs. A szereplők szerethetőek, kellően kidolgozottak. Mivel egyszerű a film, ők is egyszerűek. Tény, hogy különösen nagy érzelmeket nem fognak kiváltani, semlegesek maradnak a néző számára.

Grafika

A Production I.G tervezőasztaláról kikerülő film nagyon szép, de hagy kívánnivalót maga után. Az előterek, épületek szépek, a karakterdizájn is részletes. Ahogy a szereplők az utcán haladnak, úgy a háttérben látható épületeket egyszerű CG-vel sikerült megoldani. A távolabbi hátterek pedig festményszerűek (ide tartozik az ég az álló felhőkkel). Az animációban nem nagyon találni hibát, kellemes, gördülékeny, a karakterek is jól mozognak. Egyetlen kirívó pontot muszáj kiemelnem, amikor Oei fut egy utcán. Ekkor a környezet elnagyolt,

A Fudzsi harminc hat látképe

Hokusai leghíresebb fametszet sorozata, mely az 1820-as években készült. Ennek egyik része A nagy hullám Kanagavánál című kép. A képsorozat különböző helyszíneken, más-más évszabakban és időjárási környezetben ábrázolja a Fudzsit. A képsorozat már a saját idejében nagy siker lett, ezért Hokusai kiegészítette további tíz képpel.

Ukiyo-e

A 17. században elterjedt fametszet. Gyorsan nagy népszerűsége tett szert és sok otthonban szolgált díszként. Hanyatlása - társadalmi változásoknak köszönhetően - a Meidzsi restaurációban indult meg. A japán műveket Európa is megismerte, a különböző műtárgyakat, többek közt a fametszetteket is. Ez a stílus hatással volt Claude Monet-ra, Edgar Degas-ra, Édouard Manet-ra és posztimpresszionistákra, mint például Vincent van Gogh-ra.



nagyon egyszerű vonalakkól és árnyékolásmentes színekből áll.

Zene

Zeneileg kettős kicsit a Miss Hokusai, vagy másik nevén Sarusuberi. Az film egy teljesen rosszul illeszkedő rockos dallal indít, ami egyáltalán nem passzol az animéhez. Ugyanígy az ending is egy ilyen stílusú szám. Teljesen más kellett volna bele. Az anime közben felcsendülő dallamok, effektek és persze a karakterek hangjai teljesen rendben vannak. Nincs velük baj. Semmi kiemelkedő, semmi maradandó.



Év: 2015

Műfaj: dráma, történelmi

Rendező: Hara Keiichi
(Colorful)

Stúdió: Production I.G

Értékelés:
MAL: 7,06



Hosoda Mamoru (Summer Wars, Ookami Kodomo Ame to Yuki) legújabb filmjét 2016. január 14-étől a hazai filmszínházakban is élvezhetjük. Így azoknak sem kell csüggedniük, akik lemaradtak az Anilogue fesztivál vetítéséről. Irány a mozi!

Bakemono no Ko

Írta: Catrin



A történet a kisfiú Kyuuta borús életképével kezdődik: édesanyja meghalt, apja elhagyta, a rokonoktól legszívesebben menekülne. Magányos fájdalomában elfut otthonról, egyenesen az esti fényekben villódzó Shibuya utcáira. Itt két furcsa alakba botlik, két emberi ruhába bújít beszéző állatba, pontosabban szörnybe. Végül kíváncsián utánuk merészkedik egy szűk sikátor-labirintuson át, melynek végén egy másik világba csöppen. A szörnyek világa színes, békés és érdekes, így Kyuuta hamar megszereti. Olyannyira, hogy végül is némi bonyodalom után a követett szörny, Kumatszu tanítványa lesz, aki egyben ott-hont is ad a fiúnak.

A két címszereplő adja a cselekmény két vázát. Az egyik oldalon végig követhetjük, ahogy Kumatszsuból, a makacs, ingerlékeny és szétszórt mamlaszából igazi meszter, harcos és apa válik, aki méltó párbajra



hívhatja ki régi riválisát. A másik oldalon Kyuuta felnőtté válását követhetjük, hogy enyhíti meg a szörnyet, hogy lesz belőle is erős harcos, hogyan vágyódik vissza az emberekhez és hogyan őrlődik a két szeretett világ között.

A fiú és a szörnyeteg viszonyáról akár A dzsungel könyve is eszünkbe juthat. Kapcsolatuk eleinte Bagira és Maugli kapcsolatára emlékeztet, ami aztán Balu-Mauglira vált. A két világ ellentéte a későbbi shibuyás jeleneteknél, és egy konfliktust generáló karakternél csúcsosodik ki igazán: az emberekben lakozó sötétséget veszélyes a szörnyek erejével kombinálni...

A *Bakemono no Ko* története és karakterei egészen egyszerűek, aranyosak, szerethetőek, a történetet íve kellően szórakoz-

tató, sok humorral, kis romantikával, shounen tanulságokkal, de vannak túlhúzott motívumai is. A vége pedig annak ellenére, hogy az ellenkarakter miatti bonyodalomra számítani lehet, még így is kicsit erőltetettre és légből kapottra sikerült. Persze kellett egy monumentális harc, egy vég-ső konfliktus, ami végül lezárásra kerül, de talán ez az a pont, ami a nézőket leginkább megoszthatja.

Apró érdekesség, hogy a film címét nem "A szörnyeteg fia"-nak fordították, de ez igazából lényegtelen.

Látványvilágában és hanghatásában hozzá a film a tőle elvártakat: tökéletesen illeszkedik a rendező korábbi filmjeinél megismert kavalkádba. A karakterek színezése és rajzolása néha bosszantóan minimalista a tökéletesen kidolgozott hátterek között. (Érdemes szemügyre venni az autókatt!) A CGI fokozása pedig kéz a kézben jár a filmvégi akcióval.

Összességében elmondható, hogy *Hosodáék*nak ismét sikerült egy látványos, szórakoztató családi filmet alkotniuk. De történetét illetően a korábbiak mögött kullog. Sajnos az *Omoide no Marnie*-vel (ismertető: *AniMagazin* 27. szám) ellentétben végül nem kapott Oscar-díj jelölést. Persze az is meglepő lenne, ha az *Agyamók* mellett végül nyerne a *Marnie*.



Magyar cím:

A fiú és a szörnyeteg

Év: 2015

Műfaj: kaland, természetfeletti

Stúdió: Studio Chizu

Rendező: Hosoda Mamoru

Vetítés itthon:

2016. január 14-től

[\(további infó a híreknél\)](#)

Értékelés:

MAL: 8,07

Anidb: 9,02





Animekarácsony

Hideg szürke idővel köszöntött be az a vasárnap, amikor az előző napi munka miatt megcsönkített hétvégén megrendezésre került az Animekarácsony. Ezúttal a Millenáris helyett a Hungexpóra érkezett meg a "japán télapó".

Írta: Hirota



A zökkenőmentes bejutás után a vásárlós részbe mentünk, mivel néhány barátunknak karácsonyi ajándékot kívántunk beszerezni. Mellékesen megjegyzem, ez sikerült is.

Idén is nagyon sokan jöttek el a rendezvényre, de jól eloszlott a tömeg. Bár azért egy-két helyen meg kellett verekedni a kívánt áruért. Az Animekarácsony területi elrendezése ugyanaz volt, mint az őszi conon, ami már akkor is bevált, tehát most sem okozott csalódást.

Teljesen véletlenül direkt a programok és maga az esemény fő témája a *Star Wars* volt, aminek a VII. részét a cikk írásának idején mutatták be a mozikban. (Mindenkinek megnézte már?) Nem meglepő, sőt kötelező volt megragadni a dolgot.

A nagyteremben Nyuffy-kun szaloncukor dobálása és az AMV verseny nyitotta a napot, ahol végre a első három helyezettet is levetítették. Ez lehet a kevesebb nevező miatt történt, vagy mert belefért az időbe, de remélem így marad.

Körülbelül 2-3 év után tért vissza a rajzcsata, mint programszám. Anno nagyon szórakoztató volt és a mostani is egy humoros műsor lett. Természetesen az SW kapta itt is a főszerepet. A résztvevő rajzos lányaoknak, kedvenc és utált SW karaktereket kellett rajzolni. De egy random választott témának a leskiccellése is volt feladat. Jó lenne, ha újra visszatérne ez a program. Egy problémám volt csak ezzel, mégpedig

az, hogy az operatőr ügyesebben is mutathatta volna a rajzokat.

Ezt követte a kedvenc műsorom, az Anime Kerekasztal. Ismét hat vendég - megszokottak és újak egyaránt - nyilvánította ki véleményét az aktuális animékről, ami külön tetszett, hogy egyenlő volt a nemek aránya. A műsoridő ezúttal egy óra volt az őszi másfél helyett, de most sikerült hatékonyabban kihasználni. Bár az őszi szezon értékelésén lehetett volna rövidíteni, hogy több szó essen a téli animékről. A műsor vicces volt, jó hangulatban telt, de meg kell jegyezni azt is, hogy nagy arányeltolódás van a vendégek hozzászólási idejében.

A cosplayből - egy napos con lévén -, csak craftmanship volt. Előre vetítem, hogy minden elismerésem azoknak, akik lengőbben öltöztek és vállalták a felfázás, megfázás és jégzsoborrá válás esélyét, csakhogy kedvenc karakterüknek öltözzenek. Ugyanakkor kellő szintű mazochizmus is kell ehhez.



Újra megjegyzem - igen tudom, hogy csak engem zavar ez -, hogy a szavazólapok ismét a tépett formát vették fel.

A versenybe csak kicsit néztem bele. A jelmezek minőségével egyáltalán nem volt bajom. Jók voltak. Két problémám van ilyenkor. Az egyik, hogy az original miatt beindul bennem az apotózis (programozott sejtihalál), és hogy a csoportos craft több helyen átmegy performance-ba.

A nagyteremben maradvra két kimondottan érdekes előadást kapott a közönség, amit nem szívesen hagytam volna ki. Az egyik körülbelül fél órában változta fel, hogy miként is jött létre a SW illetve, hogy milyen korábbi ötletek/koncepciók voltak az eredeti szériára, amik végül nem kerültek megvalósításra. Ezenfelül az előadó elmondta mennyire tág az SW filmekben kívüli univerzuma.





Továbbá kitért arra is, hogy az Expanded Universe-ből mik kerültek bele valamelyik filmbe. Érdemes lett volna ebből egy óras előadást tartani.

Ismét a régműltről köszöntött vissza a beszélgetés szinkonzínészekkel. Bár már anime szinkron mostanában nem igazán készül, azért akad kis reménység, például a Digi TV által nemrég leszinkronizált *Kaguya-hime no Monogatari*, ami szerintem nagyon jól sikerült.

A beszélgetésen Moser Károly (Inuyasha magyar hangja) és Szokol Péter (Miau magyar hangja) vettek részt és meséltek szinkronos élményeikről, hogyan is zajlik manapság ez a tevékenység. Továbbá, hogy milyen animés és Star Wars-os élményeik vannak/voltak. A beszélgetés nagyon vicces volt és érdekes. Jó lenne ezt még látni, más színészekkel, például a már említett Kaguya-hime szinkron munkálatairól.

A zeneteremben a megszokott karaoke uralta az időt, egy zenekvízzel megszakítva. Összel sajnos elmaradt, örülök, hogy

ezúttal volt, de sajnos a kerekasztal miatt nem tudunk részt venni rajta. Remélem legközelebb nem lesz köztük átfedés, tetszetősebb ha a cosplay versennyel van párhuzamosan a zenekvíz.

A D pavilonon belül most kisebb helyet foglaltak le, de lényegében ugyanaz kaptott itt helyet, mint ősszel. Itt volt a gamer részleg, az előadások és a már megszokott matsuri, régi és új játékokkal. Külön tetszett az absztrakt darabokból álló kocka összerakása. A matsuri remek elfoglaltság,



bár ha az ember már mindent kipróbált, akkor nem sok újdonság faktora van, de szerencsére mindig találni valami újat.

A további előadásokból most nem ütem végig egyet sem, főleg mert nem volt időnk és a legtöbbje nem nagyon vonzott. De természetesen ezek közt is volt Star Wars témájú. Egyedül a seiyuu előadást hallgattam volna meg, de az sajnos későn volt (még szerencse, hogy utólag mindent megnézhetünk [Youtube-on](#) is). Ezenkívül a látogatók megismerkedhettek a figurafestéssel, fantasy páncélok, paróka és sminkkészítéssel. Teaszertartás előadás is volt, ám arról eleget tudok, hogy ne keltsen fel az érdeklődésemet, de mivel rég volt már conos program, ezért jó gondolatnak találok, hogy bekerült a műsorba. Főleg így télvíz idején jól esik egy meleg tea, amit egyébként a conon is el lehetett fogyasztani. Csillagkapu bakikból is kaptak az érdeklődők egy nagy adagot és itt került sor az evőpálcika használó versenyre is.



Konkluzióban annyit mondanék, hogy egy lájtos con volt az idei Animekarácsony. Megvolt, aminek meg kellett lennie, extraként csak a két régről visszaköszönő programot a rajzcsatát és a szinkronbeszélgetést emelném ki. Minden rendben zajlott és jó lezárása volt az idei évnek. A Tavaszi Mondocon előtér korán, március 26-27.-én lesz megtartva, ahol természetesen mi is ott leszünk.





Hírek

Írta: AniMagazin

Bakemono no Ko a magyar mozikban

Ismét anime a magyar mozikban, ezúttal az Anilogue keretein kívül, a Mozinet forgalmazásával.

Hosoda Mamoru legújabb filmjét *A fiú és a szörnyeteget* az alábbi mozikban vetítik:

Január 14-től:

Budapest - Toldi, Puskin és Tabán
Pécs - Apolló Mozi
Szolnok - TISZApART MOZI
Miskolc - Művészetek Háza
Miskolc
Szombathely - AGORA-Savaria
Filmszínház
Szeged - Belvárosi Mozi
Cegléd - Uránia Mozi Cegléd

Január 19.:

Szentendre - P'Art mozi

Január 22-23.:

Kiskunmajsa

Február 4-től:

Győr - Rómer Ház

Február 4-10-ig:

Debrecen - Apollo mozi

Új D. Gray-man anime

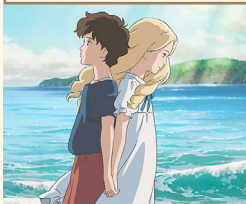


Bejelentették, hogy új anime sorozat készül a *D. Gray-man* mangából. Az animét 2016-ban kezdi vetíteni a japán tévé.

A bejelentéssel együtt egy előzetest is közzétettek.

Annyit már tudni, hogy szerencsére nem remake készül a 2006-os változathoz, hanem folytatást kapunk.

Oscarra jelölték a Marniét



Idén is eljutott az Oscar jelölésig egy anime. Ezúttal a Ghibli stúdió alkotása az *Omoide no Marnie* szállhat versenybe a legjobb animációs film díjáért. Az Oscar-díj átadására a jövő hónapban, február 28-án kerül sor. A jelölésre még esélyes volt Mamoru Hosoda *Bakemono no Ko* című animéje is, de végül nem került be. Örömhír, hogy mindkét alkotást vetítették itthon a tavalyi Anilogue keretében, sőt a Bakemono no Ko-t több mozi is műsorára tűzte már.

Az *Omoide no Marniéről* az *AniMagazin 27.* számában, míg a *Bakemono no Ko-ról* a *mostani számban* olvashattok ismertetőt.

Új Berserk anime



Újabb *Berserk* anime várható. Egyelőre még nem tudni, hogy mire számíthatnak a rajongók (movie, OVA, TV), de már közzétettek 1-2 kedvcsináló képet és a trailert. Úgy fest, hogy a megvalósításhoz nem éppen a legszebb CGI-hez nyúltak, ami eléggé elveheti a rajongók kedvét.

Az új anime Guts fekete ruhás korszakában játszódik majd, amire csak 1-2 utalás történik a TV sorozatban, a mangaolvasóknak ismerősebb lehet.

Téli animék (az új sorozatok nagy részét a szezonajánlóban találjátok):

Január

01.21.
- Ganbare! Lulu Lolo (2016) (TV)

01.27.
Okusama ga Seitokai-chou! (OVA)

01.29.
Queen's Blade: Grimoire (OVA)

Februárban

02.05.
Kono Danshi, Mahou ga Oshigoto Desu.

02.06.
- Gekijouban Last Exile: Gin'yoku no Fan - Over the Wishes (movie)
- Rilu Rilu Fairilu: Yousei no Door (TV)

02.07.
- Mahoutsukai Precure! (TV)



02.13.

- Gekijouban Selector
Destructed Wixoss
(movie)

02.20.

- Doukyuusei (movie)

02.24.

- Too Many Cook Spoil
the Broth (movie)
- Yes! Bang Dream!

02.27.

- Gekijouban Tantei
Opera Milky Holmes:
Cyakushuu no Milky
Holmes (movie)

Még Februárban:

- Chieri to Cherry
(movie)

Március

03.04.

- Kanojo to Kanojo
no Neko: Everything
Flows (TV)
- Prison School (OVA)

03.05.

- Eiga Doraeemon: Shin
Nobita no Nippon
Tanjou (movie)

AniPalace szavazás értékelés

Befejeződött az AniPalace Anime Award öszi fordulója. Az elmúlt évben minden szezonban tartottunk egy szavazást, hogy eldöntsük melyik az évszak legjobb animéje. Sokan szavaztak, aminek nagyon örültünk. Íme az összesített eredmények:

2014/15 tél:

1. Death Parade
2. Nanatsu no Taizai
3. Gundam: The origin

2015 tavasz:

1. Gintama (2015)
2. FSN UBW (2015)
3. Danmachi

2015 nyár:

1. Monster Musume no Iru Nichijou
2. Aoharu x Kikanju
3. Junjou Romantika 3

2015 ősz:

1. One Punch Man
2. Noragami Aragoto
3. Owari no Seraph: Nagoya Kessen Hen

Idén is lesz AniPalace Anime Award ugyanabban a formában ahogy tavaly, így újfent arra bízunk mindenkit, hogy szavazzon majd az aktuális kedvenceire. A következő a 2015/16 téli szezon szavazás lesz, ami márciusban indul. Figyeljétek a weboldalunkat és a Facebookot!

Shinkai Makoto új filmje



Idén augusztusban mutatják be Shinkai Makoto (*5 centimeters Per Second*, *The Garden of Words*) legújabb filmjét. Az anime a *Kimi no Na wa (your name)* címet viseli és már egy trailer is kijött belőle amiből kiderül, hogy a látványban ismét nem fogunk csalódn.

A forgatókönyvet maga Shinkai Makoto írja és Masashi Ando (*Marnie*, *Paprika*) rendezzi. A történet egy középiskolás lányról Mitsuharól és egy szintén középiskolás fiúról Takiról szól, akik Japán más részein élnek, de egy nap egymásról álmodnak, pedig még sosem találkoztak.

BB-8 Rubik kocka



Ha azt kérdeznék, hogy milyen termék nincs még, ami az új *Star Wars*hoz köthető, nagyon el kéne gondolkodnom. Nos japán barátaink még mindig találtak rést a pajzson, amivel még lehet pénzt szakítani a témában. Ez pedig a BB-8 Rubik kocka. A gömb alak senkit se rémisszen meg, állítólag ehhez is több óra kell, míg kirakja az ember. A cucc viszont egyelőre drága. Egy japán webshop oldalán kb. 20000 forintért juthatunk hozzá.

Miyazaki 75 éves lett

Igazán jeles eseménnyel kezdődött ez az év, ugyanis az anime nagymester Miyazaki Hayao 75 éves lett.

A mester 1941. január 5-én született, és nemrégiben vonult nyugdíjba, de ez nem azt jelenti, hogy unatkozna. Jelenleg épp a politikai életben aktívodik.



Téli szezonajánló -

Néhány anime sorozat rövid bemutatása

03.09.

- Kurage no Shokudou (OVA)
- Kusen Madoushi Kouhosei no Kyoukan (OVA)

03.11.

- Shimajirou to Ehon no Kuni (movie)

03.12.

- Eiga PriPara: Minna no Akogare - Let's Go Prix Paris (movie)

03.18.

- Bakuon!! (OVA)
03.19. Eiga Precure All Stars: Min'na de Utau - Kiseki no Mahou! (movie)

03.25.

- Shoujo-tachi wa Kouya no Mezasu: Anime Edition (OVA)

Még márciusban
- Sagaken o Meguru Animation (movie)



Active Raid: Kidou Youshuushitsu Dai Hakkei

Egy újabb original mecha anime, melyben Tokió egy része megsüllyed és el-mocsarasodik. A körzetben megnövekszik a bűnözés, ezért a rendőrség létrehoz egy új szekciót. A történet az ide tartozó 8. egységről szól, akik az úgynevezett Willware mechákkal tartják fent a rendet.

Original.

Műfaj: mecha, rendőrség, sci-fi

Stúdió: Production IMS
Seiyuuk: Ishigami Shizuka, Ozawa Ari, Sakurai Takahiro, Shimazaki Nobunaga



Ajin

A középiskolás Keiről egy nap kiderül, hogy ő is egy halhatatlan ember vagyis ajin. Így sorstársaihoz hasonlóan a kormány üldözni kezdi, hogy kísérleti célokra használhassa fel. Ezeknek a halhatatlannak meg kell halniuk az emberiség érdekében.

Manga alapján.

Hossz: 13 rész
Műfaj: kaland, horror, misztikum, seinen, természetfeletti

Stúdió: Polygon Pictures



Ao no Kanata no Four Rhythm

Az anti-gravitáció feltalálásának köszönhetően létrehozta olyan cipőket, melyek segítségével az emberek repülni tudnak. Erre egy új sportág, a „Flying Circus” is épül. A történet főszereplője ebben a sportágban szeretett volna érvényesülni, de egy vereség miatt visszavonul. Anonban mikor egy csereidiákat tanított repülni ismét eluralkodott rajta a régi szenvedély.

Visual novel alapján.

Műfaj: dráma, romantika, iskola, sci-fi
Stúdió: Gonzo
Seiyuuk: Fukuen Misato, Yamamoto Nozomi, Asakura Azumi, Yonezawa Madoka



Boku Dake ga Inai Machi

Satoru különleges képessége, hogy vissza tud menni az időben. Egy nap belekeveredik egy incidensbe, ami miatt őt gyilkossággal gyanúsítják. Aztért, hogy ezt megakadályozza vissza ugrik a múltba, de a remélt idő helyett a középiskolában találja magát egy hónappal egyik osztálytársa eltűnése előtt. Új célként elhatározza, hogy megoldja ezt az ügyet és megmenti az osztálytársát.

Manga alapján.

Műfaj: pszichológia, seinen, természetfeletti
Stúdió: A-1 Pictures

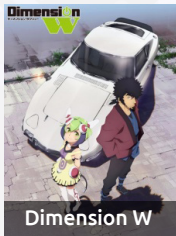


Dagashi Kashi

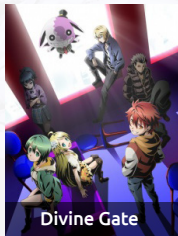
Kokonotsu apja egy vidéki édességboltot vezet és azt reméli egy nap fia átveszi az üzletet. A srác azonban mangaka szeretne lenni. Egy nap egy aranyos, de furcsa lány érkezik hozzájuk, aki csatlakozni szeretne a híres vállalkozáshoz. Az apa azonban csak akkor egyezik bele, ha a fiát is maradásra bírja a lány, és meggyőzi arról, hogy átvegye a családi üzletet.

Manga alapján.

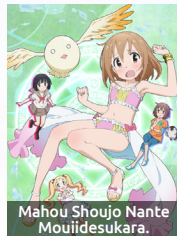
Műfaj: vígjáték, shounen
Stúdió: Feel



Dimension W



Divine Gate

Hai to Gensou no
GrimgarHaruchika: Haruta to
Chika wa Seishun SuruKono Subarashii Sekai
ni Shukufuku wo!Mahou Shoujo Nante
Mouiidesukara.

2071-ben a világ energia problémája megoldódik az energia tekercsek felfedezésének köszönhetően, melyek forrása a W dimenzió. Ezeket a tekercseket rengetegen illegálisan használják. Az új energiát utáló főhős célja, hogy ezeket begyűjtse, majd pénzre és benzinre váltsa. Az egyik küldetés után egy android lány, Mira lesz a társa.

Manga alapján.

Műfaj: sci-fi, seinen

Stúdió: Studio 3Hz

Seiyuuk: Ueda Reina, Ono Daisuke, Suzuki Eri

Amikor kinyílt a menynyek kapuja a világ káoszba borult. A rend helyreállítása érdekében megalakult a világtanács, mely ismét békét teremtett, így a kapu csak egy legendává vált. Ebben a világban vannak olyan fiúk és lányok, akik saját céljaik megvalósítása érdekében el akarják érni a kaput. Akinek ez sikerül, az újra alkothatja a világot.

Játék alapján.

Műfaj: akció, fantasy, sci-fi

Stúdió: Studio Pierrot

Seiyuuk: Amamiya Sora, Kakihara Tetsuya, Itou Kanae, Yoshino Hiroyuki

Élni nem könnyű. Amikor Haruhito felébred, sötétben találja magát. nem tudja hol van, miért van ott, honnan jött. Körülötte számos nő és férfi van hasonló helyzetben, így együtt indulnak ki a sötétségből a sosem látott világ, Grimgar felé. Emlékek, pénz, különleges erő, ezekkel egyikük sem rendelkezik.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, kaland, dráma, fantasy

Stúdió: A-1 Pictures

A középiskolás Haruta és Chika a megszűnéséhez közeledő fúvós hangszer klub tagjai. Ennek ellenére a két gyerekkori barát elszántan gyakorol és próbál új tagokat toborozni. Hamarosan az iskolában egy incidens történik, amit igyekeznek együtt megoldani.

Regény alapján.

Műfaj: misztikum, romantika, iskola, slice of life

Stúdió: P.A. Works

Seiyuuk: Sarah Emi Bridcutt, Saito Soma, Okamoto Nobuhiko, Yamada Yuki

A hikikomori, Kazuma Sato élete egy baleset miatt véget ér, vagyis ért volna, de ehelyett felébred és meglát egy gyönyörű istennőt, aki jó hírrel szolgál: Sato átmehet egy másik világba, de csak egy dolgot vihet magával. A fiú nem halozik, ezt a lány választja. Első dolga az új világban, hogy élelmet, ruhát és menedéket szerezzen magának. Ezután következhetne a békés élet, de az istennő egyik problémát említi a másik után, és még a démon király seregét sem ártana legyőzni...

Light novel alapján.

Műfaj: kaland, vígjáték, fantasy, romantika, természetfeletti

Stúdió: Studio Deen

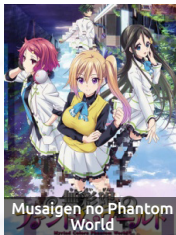
Seiyuuk: Amamiya Sora, Fukushima Jun, Kayano Ai

Yuzuka Hanaminak nincs sok barátja. Egy nap egy furcsa, Miton nevezetű lény jelenik meg előtte, aki közli vele, hogy a lány mahou shoujo. Mikor Yuzuka átváltozik, fürdőruhát visel.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, mágia

Stúdió: Pine Jam



Musaigen no Phantom World



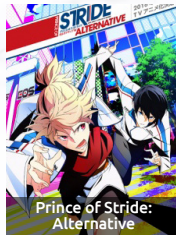
Nijiiro Days



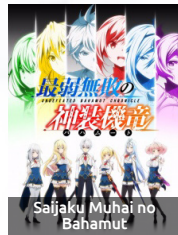
Norn9 Norun + Nonetto



Ooyasan wa Shishunki!



Prince of Stride: Alternative



Saijaku Muhai no Bahamut

A történet a közeljövőben egy olyan világban játszódik, amit az emberi képzelet alkotott. Az itt lévő szörnyeket és szellemeket az emberek csak fantomoknak hívják. A főszereplő srác Haruchiko Ichijo a Hosea Akadémia első éves több társával együtt harcol a fantomok ellen. Megtapasztalják az iskolai élet örömeit és bánatait, mielőtt egy esemény következtében feltárul előttük a világ titka.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, fantasy, természetfeletti

Stúdió: Kyoto Animation

Seiyuuk: Uesaka Sumire, Uchida Maaya, Hayami Saori, Shimono Hiro

Natsuki, Tomoya, Keiichi és Tsuyoshi (az álmodzó, a playboy, a szadista és az otaku) jóbarátok, akik mellőzik a klubtevékenységeket és remekül szórakoznak együtt. Eszük főként a csajozás és a szerelem körül forog. Egyikük viszonzatlanul szerelmes, amit nem hagynak annyiban barátai, de nekik is megvan a maguk barátnőjelöltje.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, shoujo, slice of life

Stúdió: Production Reed
Seiyuuk: Shimazaki Nobunaga, Uchiyama Kouki, Matsuoka Yoshitsugu, Eguchi Takuya

A jövőbeli Heisei-kor általános iskolása Sorata egy daltól vezérelve időt ugrik egy ismeretlen helyre mely a tankönyveiben látott Meiji vagy Taishou korszakra hasonlít. Ebben a világban találkozik három nővel és kilenc férfival, akik egy óriási lebegő gömb fedélzetén, a titokzatos Nornok hajóján utaznak. Sorata csatlakozik hozzájuk.

Visual novel alapján.

Műfaj: kaland, fantasy, romantika, shoujo

Stúdió: Orange
Seiyuuk: Sugiyama Noriaki, Yusa Kouji, Ono Daisuke, Takagaki Ayahi

A főszereplő srác most kezdi önálló életét. Bérlakásba költözik, ahol a főbérlelőről kiderül, hogy egy kislány, aki főz rá és a házimunkát is elvégzi körülötte.

4-koma manga alapján.

Műfaj: vígjáték, slice of life

Mondhatnánk ismét itt a Free, csak most négy helyett hat tag szükséges és úszás helyett futnak. A történet egy új extrém sportról a Stride-ról szól, ami lényegében egy futóverseny. A két főszereplő Takeru és Nana újra szeretné indítani sulijukban a stride klubot. Rikut is próbálják bevonni, de őt ez a sportág nem érdekli.

Visual novel alapján.

Műfaj: sport

Stúdió: Madhouse
Seiyuuk: Kimura Ryouhei, Hanazawa Kana, Okamoto Nobuhiko, Tezuka Hiromichi, Ono Daisuke, Matsuoka Yoshitsugu, Ono Kensho, Suwabe Junichi, Miyano Mamoru, Sakurai Takahiro

Lux az öt évvel korábban megdöntött Arcadia birodalom hercege. Meglátja meztelenül fürdés közben az új birodalom hercegőjét, aki ezért kihívja őt egy Drag-Ride párbajra. A Drag-Ride-ok páncélos mechanikus fegyverek. Lux a párbaj után a lányakadémia marad, ahol Drag-lovag edző lesz.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, ecchi, fantasy, hárem, romantika, iskola, természetfeletti
Stúdió: Orange
Seiyuuk: Fujii Yukiyo, Tamura Matsumi, Lynn



Shoujo-tachi wa Kouya wo Mezasu



Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu



Ansatsu Kyoushitsu 2



Akagami no Shirayuki-hime 2



Sekkou Boys

Buntarou nem igazán tudja mivel foglalkozzon. Egy nap osztálytársa Sayuki megkéri, hogy legyen a segítségére egy bishoujo játék készítésében, mivel a srác korábban már írt egy jó forgatókönyvet a dráma klubban. Buntarou azonban semmit sem tud az ilyen játékokról.

A történet az 1960-1970-es években játszódik Japánban. Yotarou (neve antihőst jelent) jó magaviselet miatt előbb szabadul a börtönből. Első dolga, hogy felkeressen egy rakugo művészt, Yakumót, kinek előadása korábban nagy hatással volt rá. Yotarou könyörög a mesternek, hogy a tanítványa lehessen, aki beleegyezik. Így megkezdődhet a férfi új élete rakugo előadóként.



Durarara!!x2 Ketsu



Ojisan to Marshmallow



Phantasy Star online 2

Visual novel alapján.

Műfaj: iskola

Stúdió: Project No.9

Seiyuuk: Sato Satomi, Toyonaga Toshiyuki, Akesaka Satomi, Hanazawa Kana

Manga alapján.

Műfaj: dráma, josei

Stúdió: Studio Deen

Seiyuuk: Seki Tomokazu, Hayashibara Megumi, Ishida Akira, Kobayashi Yuu

Légy az AniMagazin cikkírója!

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

Mindenképp írd nekünk, ha:

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szeletét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikket küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre, vagy gyere fel az anipalace.hu weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

A cikkek formai követelményei.

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.
Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

Elérhetőségeink:

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: bekuldes@anipalace.hu
 - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: info@anipalace.hu
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.



Kavakubo Rei

A divat nagyasszonya

Írta: Iskariotes

Tökéletlenség, mulandóság, hiányosság, rendellenesség vagy az aszimmetria; ezek jellemzik korunk egyik leghíresebb japán divattervezőjét, Kavakubo munkásságát.



Kavakubo Rei (川久保玲) 1942. október 11-én született Tokióban, apja egyetemi tanár volt, mára világhírű divattervező, stylist és a „Comme des Garçons” (コムデギャルソン, mint a fiúk) nevű divat márka alapítója, tulajdonosa, tervezője és egyik vezetője (a márka jelenleg 180 millió dollárt ér). Technikáját mind Japánban mind pedig nyugaton elismerés övezi, mestere a különböző textiliáknak és egyéb anyagoknak, a vágás technikája egyedül. Mind a nemzetközi szakma mind pedig a divat-sajtó nagyra becsült tagja Kavakubo, aki saját magát nem tartja ikonnak.

Korai évei

Kavakubo 1964-ben diplomázott le a Keio Egyetemen, ahol filozófiát, irodalmat és képzőművészetet tanult. Egy kémiai cég, az Asahi Kasei hirdetési osztályán kezdett el dolgozni. Hamar csalódott a munkahelyében, ezért 1967-ben független stylistként kezdte el keresni a mizsóra valót. Ezekben az években inkább divatfotósként dolgozott, nagy problémája volt, hogy egyetlen ruhát sem kellett fotóznia, ami tetszett volna neki, ezért egyre inkább a tervezés felé fordult. Már ekkor a vabi-szabi filozófia alá került, tehát semmi sem lehet tökéletes, minden mulandó, így a ruhák sem lehetnek tökéletesek és állandók. 1969-ben már divattervezőként határozta meg magát és 1973-ban meg is alapította a legfőbb vállalkozását a Comme



des Garçons-t. A ruhákat elsősorban férfiaknak tervezte és előszeretettel használt francia neveket az egyes kreálmányainak. Mivel „eredetileg” bölcsészettudományt végzett, így ruháira sem öltözékként, inkább művészeti alkotásként tekint. Nem az számít számára, hogy egy ember jól mutasson egy ruhában, hanem az, hogy egy ruha jól mutasson egy emberen. Tehát ne a ruha hordja a viselőjét, hanem fordítva. 1976-ban pedig megnyitotta első butikját is Tokióban, a Minami-Aojama-negyedben, azóta több butikot nyitott a ginzai Micukosiban és Szeibuban is. 1978-ban pedig elindította a „Comme des Garçons Homme” nevű vonalát.

Párizsi évek

A harmincas éveik végén járó Kavakubo az '80-as évek elején csatlakozott az úgynevezett antifashion irányzathoz. Ennek a stílusnak pont az a célja, hogy a divatos irányzatokkal szembehelyezkedjen, az elfogadott konvenciókat elvesse, akár a divat területén, de megfigyelhető ez több más művészeti formában is (pl.: hagyományosan a zenében a punkot lehet ide sorolni). Stílusában androgün ruhákat és kiegészítőket tervezett, e ruhákon minden eleganciát és nőiséget elvetett.

„Nem az számít számára, hogy egy ember jól mutasson egy ruhában, hanem az, hogy egy ruha jól mutasson egy emberen.”

Az első 1981-es párizsi divatbemutóján, már nemcsak férfiakra tervezett ruhákkal jelentkezett, hanem nőknek szánt darabokkal nyitott, a kollekción a „Toriko Comme des Garçons” nevet viselte. A premier botrányt és ezzel járó médiafigyelmet hozott magával. A kollekción ruháin lyukak voltak láthatóak, a szomorú színek domináltak, torz és befejezetlen ruhák vonultak végig a kifutón. Az egésze



leginkább a tökéletlenség és szegénység volt a legjobb kifejező szó, ahogyan a kor divat ítései fogalmazták. Kavakubo ettől fogva kezdte kialakítani azt a stílust, ami a mai napig elkíséri munkásságát: főbb színei a fekete és a sötétszürke, amit később a kritikusai „Hiroshima Chic”, poszt-nukleáris divat vagy csavargó módnak is szoktak hívni. Innentől kezdve az antifashion egyik arca lett, ahogyan a minimalista trendnek is. Célja mindkét trend viselésével az, hogy olyan ruhákat készítsen, amiket a nők a hétköznapi életben is tudnak hordani.

Ebben az évtizedben tovább tágitotta a saját határait is a tervező. Míg az 1970-es években Takada Kenzo és Mori Hanea képviselték a Keletet nyugaton a divatszakmában, addig a nyolcvanas években három új szereplő érkezett erre a területre: Mijake Isszej, Jamamoto Johdzsi és Kavakubo



Rei. A trió képviselte a következő évtizedben a kortárs japán vonalat Párizsban. Az első években Rei nagyon sokat dolgozott együtt Jamamotoval, hamar meg is született a bemutatkozó kiállításuk: a Csipke. Kavakubo később úgy emlékezett vissza a korai párizsi éveire, hogy sokkolóak voltak, az ottani légkör arra sarkallta, hogy még jobb legyen, és egész lénye lángba borult a fények városában.

1982-ben megnyitotta butikját Párizsban is, és ettől kezdve figyelmét már a bütortervezés is lekötötte, amit az is segített, hogy inspiráló kapcsolatba lépett Kavasaki Takao belsőépítésszel. A '82-es divatbemutatóján már erősen érezte hatását

Párizs. Rei megismerte a globális trendeket, az antifashion irányvonalnak köszönhetően lemondott a jó ízlés által diktált mintákról és az eleganciáról, a varrás technikája pedig megújult. Végül belépett a Chambre Syndicale du Prêt-à-porter nevű divattervezőket tömörítő szakmai szervezetbe. Sőt saját art magazint indított Six néven, mely a hatodik érzékre utalt. A magazin évente kétszer jelent meg és csak képeket tartalmazott.

1983-ban megalapította bütortervező vállalkozását, újabb boltot nyitott - most New Yorkban - és végre egy díjjal is elismerték a munkásságát. A Mainichi újság Divat Nagydíját nyerte el. Majd nyitott még egy divatszalon Londonban a Dover Street Marketen, e két európai városban kívül még Németországban

van jelen a divatmögül, de csak közvetett úton; valamint van egy boltja New Yorkban és Hong Kongban is. 2004 óta kapcsolatban áll a Guerrilla Store-ral, akik több nagy világvárosban is elérhetővé tették ruháit: Los Angelesben, Berlinben, Moszkvában, Varsóban, Bécsben, Szingapurban, Pekingben, Szóulban, Kiotóban, Oszakában, Fukuokában, Szentpéterváron és Düsseldorfban. Világszerte közel 200 boltban vannak jelen a japán üzletasszony ruhái.

Ezekben az években kezdett együtt dolgozni több európai fiatal tervezővel, így a belga Maison Martin Margiélával és Ann Demeulemeesterrel valamint az osztrák Helmut Langgal. Természetesen nem feledkezett meg gyökereiről és fiatal japán tervezőket is segített, hogy bekerüljenek az európai divat vérkeringésébe; Vatanabe Junját, és Kurihara Taót is a szárnyai alá vette. Ninomija Keijel is együtt dolgozott, aki később a Comme des Garçons esernyőit tervezte. A legtöbbre Vatanabe vitte, aki 1992-ben már saját szalon tudott nyitni Párizsban és így önerőből szerzett elismerést a divat világában.

„Rei megismerte a globális trendeket, az antifashion irányvonalnak köszönhetően lemondott a jó ízlés által diktált mintákról és az eleganciáról, a varrás technikája pedig megújult.”

Globalizáció

1994-re piacra dobta első parfümét, ami leginkább klasszikus anyagokat tartalmaz, mint fahéj, szerecsendió, szegfűszeg, fekete bors, méz, virágok, borostyán, cédrus és szantálfa. Ahogy a termék mottója szól: „Úgy működik, mint a gyógyszer és úgy hat mint a drog.” 1998-ban Kavakubo újabb szintre vitte a parfümök készítését és itt is elkezdte érvényesíteni a ruháknál használt szemléletét, az új kollekciójának az antiparfüm nevet adta. Olyan szagokat, anyagokat használt, mint szén, körömlakk, kátrány, cellulóz vagy égő gumik szaga.





Sokan ezt már túl erőltetettnek, posztmodernnek érezték a szakmában, mottója itt is ugyanaz lett mint a ruhaiparban: a furcsa is lehet szép. A parfümjéi is leginkább uniszex illatúak, de enyhén férfiasak.

Első művészi megnyilvánulása 1986-ban történt a párizsi Georges Pompidou Központban, ahol Franco Albini és Kris Ruhs társaságában együtt mutatta be fotográfiáit.

Közel tíz éves csönd után a brüsszeli Művészet Brüsszelben címet viselő 1995-ös rendezvényen tért vissza a tárlatokhoz. Ugyanebben az évben egy másik rendezvényen is részt vett, a Kyoto Costume Institute-n. 1996-ban tovább tágitotta művészeti látóterét, amikor részt vett a firenzei Biennale Internazionale dell'Arte Contemporanea művészeti és divat kiállításon, ahol Madeleine Vionnettel és Clara McCardellel közösen volt kiállítása. 1997-ben együtt dolgozott Cindy Shermanal és Jean-Pierre Raynauddal amikor egy forgatókönyvhöz készítettek vázlatokat és terveket. De volt önálló tárlata a New York-i Fashion Institute of Technology-ban is.

2011-ben a Viktória és Albert Múzeumban nyílt Postmodernism: Style and Subversion (Posztmodernizmus: stílus és felforgatás) kiállításon volt jelen. A japán dizájner ruhái a kiállítás első harmadában kaptak helyet Vivienne Westwood társaságában, mivel mindketten a barkácsolts öltözékekkel jelentkeztek akkor, melyek a „más műfajokban követett bricolage technika



gyegyében fogantak” (R.Hahn Veronika). Volt bútor kiállítása is a milánói Galleria Carla Sozzaniban 1993-ban.

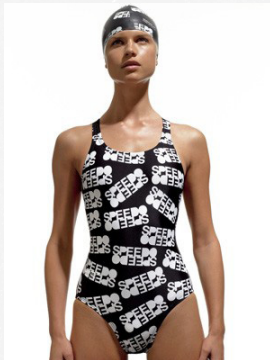
2003-ban Peggy Moffitt-tal (aki divatba hozta a monokinit) dolgozott együtt, pólókat és nadrágokat terveztek. 2006-ban a ruhák, a bútorok és a parfümök után az ékszerkészítésbe is beszállt Kawakubo a „Comme des Garçons Pearl” nevű márkájával.



2007-ben Fred Perry felkérésére készített póló kollekciót. Egy évvel később 2008-ban a H&M svéd divat cég kérte fel H&M termékek tervezésére és egy uniszex parfüm elkészítésére. Szintén ebben az évben a sportszergyártó Speedo kérte fel egy fürdőruha kollekció tervezésére. Együtt dolgozott WestWooddal is valamint Louis Vuitton felkérte egy exkluzív táska kollekció tervezésére, arra az alka-

lomra, hogy a cég 30 éve volt jelen Japánban. Azóta még több nemzetközileg ismert cég kérte fel egy-egy akció alkalmával a japán divattervezőt, így már az alábbi cégekkel működött együtt: Levi, Lacoste, Nike, Hermes, The North Face, Moncler, Converse, Vans, 10 Corso Como, Visvim.





Stílusa

1982-ben az első párizsi bemutakozása során a dekonstruktív Rei háborút indított az exkluzív divat kliséi ellen, olyan anyagokat használt, amiket mások lenéztek. A szakma istenkáromlásnak nevezte a fekete szín használatát a nyugati típusú ruhákon. (Pedig Kavakubo mind a magánéletben mind pedig a tervező asztalnál előszeretettel használja a feketét.) Az avantgardista divattervező különösképp és úttörő munkáival könnyedén a középpontba került. Hamar kialakultak a rá jellemző stílusjegyek: aszimmetria, túl-

méretezett ruhadarabok, túl hosszú ujjak, valamint a bélések és szegések kívültre helyezése, szakadások, tépések, lógó cérnák, csomók.

Vonalvezetése: természetellenesség, félreértés ne essen, ez csupán a hagyományos japán öltözködés újjászületése. Mivel a legismertebb japán ruha, a kimonó sem követi a női test vonalát (hiszen elvileg egy T- betűt jelenít meg), így Kavakubo sem érzi azt, hogy követni kéne. Célja, hogy tudatosan eltérjen a klasszikus női vonalaktól, erre a legjobb példa az 1997-

„Ahogy Kavakubo fogalmaz, nincs definíció a szépségre és ő sem tudja mi a szép, hiszen az mindig mulandó és mindig változik.”

es „Quasimodo stílus” volt. Ahogyan a kimonó, úgy a ruhái is egyensúlyoznak a hétköznapi és az alkalmi ruhaviselet közt, nem tudjuk eldönteni, hogy hol a határ. A kimonó még egy valamire hatással volt Kavakubo világában, ez pedig a rétegződés. Egy-egy darabján annyit réteg van és olyan sok leleplezett szerkezet, mint egyes régi kimonókon. Ahogy Kavakubo fogalmaz, nincs definíció a szépségre és ő sem tudja mi a szép, hiszen az mindig mulandó és mindig változik. A modern világban a női lét is átfőrmálódott, ehhez pedig szerinte új szépségre van szükség. A divattervezőt minden bizonnyal mélyen megérintette

Yves Saint Laurent nadrágkosztümje, illetve a '80-as évek elejei „le a melltartóval” mozgalom, amelyek szintén a feminizmus egyes ágai voltak.

Elismerések és díjak

1986-ban megkapta első elismerését, az A Night of the Stars Awards Fashion díját New Yorkból. A Veuve Clicquot az év üzletasszonya díját ítélte neki oda 1991-ben. A Francia Kulturális Minisztérium 1993-ban a Művészet és Irodalmi Lovagrend címét



adományozta Kavakubónak. A Royal College of Art díszdoktori címmel tüntette ki a japán tervezőt 1997-ben. 2000-ben a Graduate School of Design, a Cambridge jutalmazta kiválósági díjjal, de elismerést kapott a Harvardtól is. 2001-ben a Victoria és Albert Múzeum ismerte el forradalmi munkásságát, ugyanebben az évben a japán Oktatási, Művészeti, Sport és Tudomány Minisztérium Művészetek Ösztönzése díjjal jutalmazta. 2002-ben a japán NHK televízió készítet vele dokumentumfilmet. 2003-ban a japán Asahi Shimbun újság tüntette ki újabb díjjal. 2004-ben újra egy francia elismerés jutott neki, ekkor a francia Nemzeti Érdemrenddel tüntették ki. 2005-ben a Forbes magazin a világ ötödik legbefolyásosabb divattervezőjének választotta meg. Legutoljára 2012-ben a CFDA-n (Council of Fashion Designers of America), a divat Oscarján Nemzetközi Díjat érdemelt ki az avantgárd divattervező.





Szép fekete fogak

Írta: Iskariotes



Ohaguro - így nevezik/nevezték Japánban a feketére festett fogakat. Ez a főleg nők körében népszerű szépészeti és egészségügyi módszer egészen a Meidzsi-kor végéig divatos volt. Sőt Kelet/Dél-Ázsia egyes területein még mind a mai napig élnek e technikával. De a japánok miért találták ezt annyira szépnek? Miért használták? És egyébként is mi ez az őrület, hogy a fekete fog szép?



A fogak befestése feketére, esztétikai kérdésként jelent meg először a nők körében - aminek több oka is volt. Egyrészt sokan tartották/tartják szépnek a feketét, továbbá a főhéherre sminkelt arcnak jó kiegészítője vagy mondhatjuk azt is, hogy kontrasztja volt a fekete fog. A stílus elterjedését tovább segítette, hogy a szigetországban a fekete mázas tárgyakat igen szépnek találták, így nem csoda, hogy azt a fajta szépséget próbálták ilyenképpen visszaadni a férjezett asszonyok az uruknak (mivel jellemzően már házas nők éltek eme trüffel). Mindezt tetézte, hogy a szamarajok körében a fekete szín különösen

fogakat csontnak gondolták, a csontokat pedig a legtöbb kultúrkörben a halálhoz kapcsolják, így nem lehetett azokat „köz-



szemlére” tenni, tehát befestették őket. Természetesen így a beteg fogakat is könnyebb volt elrejtetni a nyilvánosság elől, de még attól sem kellett feltétlenül tartani, hiszen a zománc réteg megóvta a fogakat a káros anyagoktól, tehát ez a technika egyben a fogak védelmére is szolgált. Érdekes, hogy amikor az európaiak találkoztak vele, úgy hitték, hogy ezzel a technikával akarják a japán apák megóvni lányukat a kéretlen férfiak közeledésétől.

„...így a beteg fogakat is könnyebb volt elrejtetni a nyilvánosság elől, de még attól sem kellett feltétlenül tartani, hiszen a zománc réteg megóvta a fogakat a káros anyagoktól...”

kedvelt volt, úgy tartották, hogy erőt és méltóságot ad viselőjének.

Kialakulásában más tényezők is közre játszottak. Egyrészt a különböző démonok, szörnyek és természetfeleli teremtmények ábrázolásakor az agyaraikat fehérnek színezték, tehát kinek fekete a fogsora az nem lehet más csak ember. A másik fontos szempont az volt, hogy a

Elnevezés

Az ohaguro (お歯黒) az arisztokrácia szókincséből épült be a közemberek szóhasználatába. A régi kiotói császári palotában még fusimizu (五倍子水) néven ismerték, míg a köznép leginkább az akanecuke (鉄漿付け), cukegane (つけがね) és hagurome (歯黒め) kifejezéseket használta.

Története

Az ohaguróról szóló első feljegyzések a Jamato-kor (Kr.u. 250-710) Kofun periódusából (Kr.u. 250-583) valóak, ahol a halotti maszkokon (hanivákon) is megtalálhatóak az ohaguro jelei. Bár a fogak festése is Kínából érkezett mint oly sok



minden, de az igazi lókest az ohagurónak Jianzhen/Ganjin kínai buddhista szerzetes adta, ő hozta magával azt a receptet, ami elterjedt a szigetországban. Feltehetőleg a miniszterek voltak azok, akik a fekete fogak viselését divattá tették a császári palotában. Ami a receptet illeti: Ganjin előtt leginkább különböző növényi nedvekből készítették el a fekete festéket, de ez kellemetlen szájzságot idézett elő, illetve hamar lekopott. A buddhista szerzetes receptje van acetátot tartalmazott - japánul kanemizunak hívják -, így a lehelet üde és friss maradhatott, ráadásul tartósabbá vált a fogak feketesége.

Olyan klasszikus japán irodalmi alkotásokban is találkozhatunk megemléztésével, mint a *Gendzsi szerelmei* vagy a *Cucumi Csúnagon monogatari*. A Nara-korban (710-794) és a Heian-korszakban (794-1185) tartották a genpuku ünnepséget. Ezen a felnőtté válási ünnepélyen mind a fiatal fiúk mind pedig a lányok befestették a fogaikat feketére.



E szokás különösen a császári család és más magas rangon álló családok körében volt divatos. Idővel a genpukut a ma is ismert hakamaza szertartás váltotta, de a fogak feketére festése egészen az Edo-kor (1600-1867) végéig szokás maradt.

A Muromacsi-korszak (1333-1573) első felében az ohaguro általános viselet volt a felnőtt arisztokraták közt.

Később aztán a Szengoku periódusban (1467-1573) a nyolc-tíz éves lányoknak festették be a fogaikat feketére így jelezvén a világgal, hogy a fiatal hölgy már kész a (politikai/érdek) házasságra. Továbbá ez is hozzájárult a japán nők már-már mesterséges megjelenéséhez, hiszen arcukat fehér-

rét festették, szemöldöküket kiszedették és festették (hikimayu), ehhez párosult a fogak festése is. Ilyen alapon a nők inkább tűntek mesterséges lényeknek semmint hús-vér embereknek. A nő színház - ami pont a Muromacsi korszak elején alakult ki - szintén felhasználta a maszkok elkészítésénél az ohagurót, amivel általában a fiatal lányokat és fiúkat jelenítették meg.

Az ohaguróra a következő nagy hatást az Edo-kor vége jelentette. Innentől kezdve már az arisztokraták és a császári család is egyre ritkábban használta ezt a fajta sminkelést. Sőt a fiatal lányok is kezdték hanyagolni, mondván azért, mert öregíti őket. Ezért egyre inkább csak a házasszszonyok használták, akik úgy gondolták

ezzel hűségüket fejezik ki férjük iránt. Illetve a 18. életévüket betöltött gésáknál és örömlányoknál maradt még meg ez a szokás. A vidéken élő parasztság is megőrizte ezt a hagyományt, de már csak jeles események alkalmával, például esküvőkön, macuri ünnepségeken vagy temetéseken festették be fogaikat feketére.

Szintén az Edo-korszakra tehető, hogy az ohaguro egyre több mesében jelent meg. Az egyik legismertebb ezek közül a Gon, a kis róka története.

A módszer a XIX. század második felében egyre inkább kiháló félben volt, bár az erőteljesen nyugatiasodó Japánban 1870. február 5-én betiltották. Az igazi csapást maga Soken császárné jelentette, aki 1873-ban a nyilvánosság előtt fehér fogakkal jelent meg, innentől kezdve már nem volt kérdés, hogy a fogak feketére való festésének ideje lejárt. Bár a Meidzsi-kor végén illetve a Taio-kor (1912-1926) elején még egyszer fellángolt ez a hagyomány, de Taio császár uralmának végére már teljesen kihalt.

Hogyan készítek ohagurót?

Bár nem hiszem, hogy most mindenki rohanna, és fekete fogakat készítené magának, de érdemes tisztában lenni azzal, hogy a japánok hogyan is készítették el. Tehát első lépésként rozsdás vasat kellett beszerezni, ezt ecetben (esetleg szakéban) áztatták közel egy héttig. Lehetőleg sötét helyen, elzárva tárolták. Az így kinyert vas acetáthoz, tanninport (legjobb a dió) vagy teaporból nyert cersavat adtak, ennek következtében a sötétbarna folyadék feketévé vált, valamint az anyag vízhatlan lett. Az egyszerű emberek körében más alapanyagokat használtak a fogak festésére, vidéken a különböző növények gubacsából port őröltek, majd kénsvat, végül pedig finomra őrölt osztriga/kagylóléhat adtak hozzá. Az ebből készült sminket elég volt naponta, de jobb esetekben 2-3 naponta felvinni a fogakra (ezt bambusz nyelű és toll végű kefékkel oldották meg). Előtte érdemes volt megtisztítani a fogakat, amire kagylóléhat alkalmaztak.





Ajánlott volt a gránátalma fogyasztása is, hogy a fogakon újra jól tapadjon a festék.

Érdemes megjegyezni, hogy a sminkszett eléggé drága volt, ha igényes volt az ember: kellett egy mimidarais tál, gyakorlatilag ez volt a fogmosó pohár; kellett még fusi-bako, amiben magát a port tartották, és ezt egészítette ki a kanemizu, amiben vizet lehetett tárolni. Ezenkívül volt legálább egy vagy akár két kis edény is - úgy nevezett ugai csavan -, amellyel gargalizáltak. A mimidaraire került a watasigane egy hosszú vékony tálca szerűség, amire a már fentebb megnevezett tárgyak kerültek esztétikusan.



„Akik viszont hús-vér embereken szeretnék látni az ohagurót, azoknak leginkább a hagyományos gésa negyedét (hanamacsi) lehet ajánlani. Főként egy ünnepség az, ahol ezt jól meg lehet figyelni.”

Hol találkozhatunk vele manapság?

Természetesen a nő színházban a maszkokon mai napig is használják, de egy másik klasszikus japán színházi formában a kabukiban is felbukkannak ohagurós karakterek. Ezek a következők lehetnek: házas asszony, nemes, prostituált és gésa.

A Kiotói prefektúrában található Aoi-ban tartott fesztiválon gyakori a feketére színezett fogú lányok látványa. Bár leginkább az 1960-as években forgatott kosztümös filmekben volt gyakori látvány az ohaguro, azért manapság is alkalmazzák néha napján, például a Time Scoop Hunter sorozatban illetve filmben. Akik viszont hús-vér embereken szeretnék



látni az ohagurót, azoknak leginkább a hagyományos gésa negyedét (hanamacsi) lehet ajánlani. Főként egy ünnepség az, ahol ezt jól meg lehet figyelni. Amikor a növendékek erikae ünnepség során valódi gésákká válnak, akkor teljes pompájukban mutatkoznak, természetesen az összes hagyományt felelevenítik ilyenkor, így a fogaik is feketén csillognak.

Babonák, városi legendák...

Yamada Noiro könyvének az „A Trip Tohoku Ghost Stories”-nak egyik története, az „Ohaguro bettari” Fukushima prefektúrában játszódik, ahol egy ifjú nő hívogatja magához a férfiakat. Akik elcsábulnak, a vesztükbe mennek, hiszen a szörnynek nincs arca csak egy szája feketére festett fogakkal, mellyel megöli áldozatait.

A Meidzsi-korszakban azokon a helyeken, ahol elektromos vezetéket építettek (főleg európai szakemberek) ott a fiatal lányok festették a fogaitak két okból is: egyrészt azért, hogy jelezzék, ők már férjnél vannak, másrészt tudták, hogy a nyugatiaknak nem tetszenek az ilyen lányok. Egy legenda szerint amikor Cunuga Arasito herceg menekülése során Himesima

szigetére érkezett, szeretne volna fogait befestetni, de mivel nem volt tükre így helyette vizet keresett. Mivel végül nem talált, mérgében a herceg a földbe csapott, melyből víz fakadt, így már tudott sminkelni. Így lett az ott felépített szentély neve Ohaguro Mizu.

Josivarát annak idején egy kis vízfolyás is elválasztotta Edo többi részétől, amit ohaguro-dobunak neveztek, mivel sok lány itt festette be a fogát feketére.





Bosozoku

Írta: Iskariotes

Manapság a bosozoku alatt Nyugaton a japán házi tuningot értik, holott ez a szó jóval többet takar, mint aminek tűnik. Ez egy életérzés, pontosabban egy életstílus, amit csak a motorosok élhetnek át Japánban. De honnan is alakult ki ez a szubkultúra? Milyen múltja és jelene van? Illetve hogyan hatott a mangákra és az animékre?



Története

1950-1972 Villám klánok

A japán folklór úgy tartja, hogy a II. világháború után sok kamikaze pilóta nem tudott visszailleszkedni a békés hétköznapi kerékvágásába, ezért izgalmat kerestek maguknak, amit leginkább az extrém motorozásban találtak meg. Az ilyen pilótákból összeverbuválódott csoportokat a rendőrség először kaminaridzokunak (villám klánoknak) nevezte el. Bár az egész országban elterjedt a motoros kultúra Mijagi és Niigata prefektúrák fölé nem nagyon mentek, hiszen ott az időjárás még nyáron sem elég kedvező. Sőt mivel a telek egészen kemények szoktak lenni Japánban, így a motorosok télen visszavonulnak (leszámítva pár nagyon délen lévő csoportot).



1972-1978 Kialakulás

A szigetországi média 1972-ben használta először a boszozoku szót az egyre több taggal rendelkező és agresszívabbá váló motoros bandákra. Ekkoriban összesen 28.000-en tartoztak valamilyen boszozoku bandába. Az egész Tojama prefektúrában kezdődött, ahol zavargások törtek ki, melyek élére a motoros bandák álltak. Ekkoriban kezdtek el maguknál baseball ütőket és Molotov-koktélokot hordani. Nem meglepő módon az egyre jobban szaporodó felfegyverkezett csoportok ezekben az években véres utcai összecsapásokban vezették le feszültségüket. Ezek a harcok egészen 1978-ig tartottak.

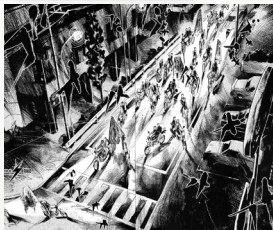
1978-1990 Aranyévek

A japán gazdasági csoda és gazdagodás itt is megjelent. Egyre több család lett módosabb, így egyre több fiatal tudott magának motort szerezni, tehát könnyebben tudtak csatlakozni ehhez az ellenkultúrához. Ekkorra a bandák közti nagy összecsapások is ritkultak, békesebbé váltak, így még több tinédzser csatlakozott hozzájuk. Ezekben az



„Ezekben az években akár 100 fős csoportban is járták az országot, és nem nagyon fizettek úthasználati díjat. Újévi felvonulásaik pedig szinte tradíciónak számítottak.”

években akár 100 fős csoportban is járták az országot, és nem nagyon fizettek úthasználati díjat. Újévi felvonulásaik pedig szinte tradíciónak számítottak. Csúcs években a különböző bandák összesen több mint 42.000 tagot számláltak. A felduzzadt szubkultúrában már nem csak a hagyományos motorosok képviseltették magukat: megjelentek a robogóások, majd egyre többen kezdtek kocsijukat is átalakítani. Mint már fentebb írtam fiatalok (késő középiskolások) is megjelentek ezekben a társaságokban, így a motoros bandázás már a középiskolában elkezdődött. Sokszor a diákok ilyen csoportokban akarták megvédeni az iskolájukon esett becsületvesztést. Ezt a korszakot és életérzést örökíti meg a 2002 és 2013 közt futott Bakuon Retto manga, amely a seinen kategóriába tartozik, szóval a motoros bandázás keményebb oldala kap hangsúlyt benne.



A csoportokat az úgynevezett szentósa vezet, ő irányítja a különféle felvonulásokat, senki nem előzheti meg a csoportból. Illetve ha beszélni kell a hivatalos közeggel, akkor azt a szentósa teszi meg, másnak erre nincs joga.

Ezeket kívül népszerű különböző rakéta elemekkel tarkítani valamint régióként és bandáknént is más színűre festeni a járgányt. Nem ritka, hogy a motorok olyan kivilágítást kapnak, amivel mozgó karácsonyfák benyomását keltik.

A 80-as években alakult ki a mára már klasszikusnak számító stílusuk is. Ez leginkább annak köszönhető, hogy megjelentek a bandákban a nők (*Elnevezésük: Ladies*). Ez nem csak a ruházatkodást alakította át, hanem a motorokat is ekkortól kezdték egyre jobban cicomázni a férfiak. Így megjelentek a hinomaru, olyan feliratokat festettek a motorokra, mint: hazafiasság, tisztelet a császárnak, fekete uralkodó vagy kamikaze. A motorokat általában több nagyobb kipufogóval szerelik fel, a szélvédőket is túlméretezik valamint a kormányokat is chopper szerűvé alakítják át, de hatalmasra cserélik a spoilereket is.

A nacionalista vonalat tovább erősítette, hogy egyre jobban elterjedt a fekete és a kék szín használata, így egyes csoportok inkább tűntek militáns csoportnak mint motorosnak. Ekkoriban kezdtek elterjedni a noheru típusú sisakok is (leginkább a mentősköpeny lehet látni ilyen fejfedőt), de a nyakban hordott horgok is divatosak lettek a tagok közt.

Megjelent a tokkofuku viselet, mely bandánként egységes overált jelentett. A tokkofuku eredetileg a kamikaze pilóták ruhájának neve volt, így ennek hordásával visszaköszön a boszozoku ötvenes években lefektetett alapja.



„2004-ben olyan törvényt fogadtak el, ami bünteti a csoportos motorozást (...). A motoros csoportok próbálnak jogi kiskapukat találni: egyik kedvenc megoldásuk a tömeges motorozásra a „csoportos városnézés”.”

A lányok hozták be, majd a fiúk is hamar átvették az orvosi maszk hordását, természetesen ezek is erősen átalakítva jelentek meg. Viseltek még taszkuit is, mely alatt tipikusan a háton keresztvezető pántokat, sálakat vagy madzagokat értünk.

1990-2002 Hanyatlás kezdete

Elsőként még nem is a jogszabályok, hanem a divat tántorította el a fiatalokat a motorozástól. A fiúk egyre nagyobb része kezdett igényesebb és drágább ruhákat hordani, amihez már nem illett a motorozás.



2002-ben a kormányzat egyre nagyobb és nagyobb erőket mozgósított a bandák megfékezésére. 2004-ben olyan törvényt fogadtak el, ami bünteti a csoportos motorozást, így az ilyen bandák már önmagukban is bűncselekménynek számítanak. A törvény már a motorok átalakítását illetve az átalakítottak tankolását is tiltja, sőt azokra is lesújt a törvény szigora, akik különböző ruházati kiegészítővel látják el a motorosokat. A törvény indokolása szerint az átalakítás veszélyezteti a többi közlekedő biztonságát, illetve a hangos kipufogócsövek túlságosan is nagy zajkibocsátást eredményeznek.

Ezek a kiegészítők és ruházatok a csoporthoz tartozás érzését erősítették a tagokban, ahogy a graffitik, tagek vagy matricák is, melyek megjelenésével a különböző bandák területei is behatárolhatóak lettek. A fiúk kinézete erőteljesen megváltozott: egyre többen készítették maguknak dauert, ruhájukat himzések lepték el (érdemes felidézni például Dandy kinézetét a *Space Dandy*ből).

A motoros csoportok próbálnak jogi kiskapukat találni: egyik kedvenc megoldásuk a tömeges motorozásra a „csoportos városnézés”.



A rendőrség legújabb taktikája az, hogy a különböző csoportokra neveket aggatnak, melyeket a médiában is használnak rájuk.

Így az utóbbi időben olyan nevek jelentek meg a hivatalos kiadványokban, mint a „csótány csoport” vagy a „nyúlblák klubja”. El lehet képzelni, hogy abban a társadalomban, ahol minden a tisztelet alá van rendelve ez milyen hatást vált ki a tagokból. Ennek köszönhetően a taglétszámok erősen csökkentek, továbbá a kor összetétel is felfelé tolódott. Régebben zömmel a 20-as korosztály képviselte magát, a kétezres években pedig főként a 30-as 40-es éveiben járó emberek jelentek meg a bandákban. Ma már csak szűk 10.000-en vannak, akik ezt az életstílust művelik a szigetországban.

Csoport kategóriák

Régebben a motoros bandák közt nem sok különbség volt, de a kilencvenes években megindult egyfajta rétegződés vagy legalábbis az egységes boszozoku kultúra tagjai egyre jobban specializálódtak. A boszozoku csoportokat így két különböző halmazra oszthatjuk. Az első csoportba azok tartoznak, akik csupán magát a motorozást szeretik illetve a motorokat feltuningolják, belőlük van kevesebb és kisebb veszélyt is jelentenek. A másik halmazban az úgy nevezett versenyző csoportok találhatók, akik különböző illegális versenyeket tartanak, a rend őrei leginkább ezeket a típusú csoportokat próbálják lefűlelni.

„...a kilencvenes években megindult egyfajta rétegződés vagy legalábbis az egységes boszozoku kultúra tagjai egyre jobban specializálódtak.”

Versenyző típusok

Rulett: Ha valakit tényleg nem szeret a japán közlekedési rendőrség, akkor azok az ilyen csoportok. Ők általában a városokban található hosszú egyenesekben versenyeznek egymással vagy a városokat elkerülő környüriúkon mérik össze tudásukat. Mivel egyszerre többen versenyeznek más közlekedőket is könnyen veszélybe sodorhatnak.

Gördülő: Az ide sorolt versenyzők a hosszú, kanyargós, hegyi szerpentines utakon versenyeznek. A cél pofon egyszerű: feljutni egy magas hegyre, majd onnan le.

Drift: Itt a lényeg a vezetéstechnikán van, pontosabban azon, hogy a szándékosan alul kormányzott járműveket a pilótája uralni tudja. Ez nagyon látványos sportág, hiszen a motorok itt is haladnak, de leginkább úgy, hogy egy centimétert sem tesznek meg egyenesen.

Zerjoon: Alapvetően gyorsulási versenyeket tartanak, hosszú egyenes szakaszokon, jobb esetben versenypályákon, de az igazik bevásárlóközpontok üres parkolóiban

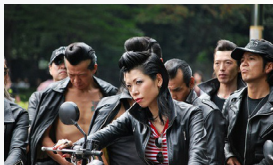


Életkezés típusok



Janki: Kimondottan középiskolás korú fiatalokból álló csoportokat jelöl. Erről lehet elmondani, hogy a leghomogénebb csoport, hiszen egy iskolából valók a diákok. Itt nem is igazán a motorozáson van a hangsúly, sokkal inkább a csoporton. A valahová tartozás érzése a fontos. Természetesen, ha az iskola becsülete veszélyben forog, akkor azt megvédik.





Jankee: Itt alapvetően az amerikai filmekben látott motoros bandák japán megtestesülését lehet látni. Egy-egy csoportba akár több százan is tartozhatnak, csoportosan vonulnak egyik helyről a másik helyre. Állandó munkájuk nem nagyon van, így a fekete-szürke gazdaságban tevékenykednek vagy egész egyszerűen illegális úton szerzik be a megfelelő pénzeket az életstílusuk fenntartásához.

Gang szervezetek: Míg a jankee típusú bandák úgy-ahogy próbálnak legálisan tevékenykedni, addig ezek a csoportok kimondottan az alvilági utánpótlás akadémiját alkotják. Tagjaik általában droggal cseleznek vagy a különböző jakuza klánoknak teljesítenek futárszolgálatokat. Az ilyen csoportok már 1977 óta léteznek és stabilan tartják magukat.

Boszo csoportok: Általában hétvégenként gyűlnek össze: vagy egy városban vonulgatnak vagy egy túrát teljesítenek. Mivel csoportban motoroznak így eléggé hangosak és veszélyesek is a közlekedőkre nézve.

Céljuk leginkább a polgárpukkasztás, mondhatni ők így vezetik le a feszültséget egy-egy hét után.

Kjukuruma: Ez a fajta csoport alakult meg legkésőbb, egész pontosan 2002-ben. Tagjaik általában már középkorúak, a veterán kocsik és motorok iránt érdeklődnek, azokat újítják fel vagy alakítják át a saját ízlésük szerint. Ezek a csoportok inkább tűnnek retro/vintage klubnak semmint veszedelmes motoros suhancoknak.



Popkultúrában

Természetesen ahogy ez lenni szokott, a film, a manga és az anime műfajok is felfedezték maguknak ezt a szubkultúrát. Van, hogy csak egyes elemeket vesznek át, de van hogy komplex cselekmény/történet is ebben a kultúrában játszódik.

Az első ilyen alkotás egy dokumentumfilm volt még 1976-ból, címe *God Speed You! Black Emperor*. Aki kíváncsi egy formálódó szubkultúrára és eszméletlenül Japán függő vagy csak nagy mo-

toros, annak ajánlom ezt a filmet. Light novel, manga és egy 102 perces mozifilm dolgozza fel a *Kamikaze Girls* történetét. A cselekményben két fiatal lány található, az egyik Momoko, aki egy kisvárosban él egyedüli lolita fanként, míg Ichigo egy női motoros banda vezetője. A feldolgozás eme két totálisan ellentétes szubkultúrájú lány barátságát dolgozza fel.

A *Shonan Junai Gumi* Tooru Fujisawa egyik első mangája, ami 1990 és 1996 közt futott, megélt egy OVA feldolgozást és egy live action is. Bár eleinte gag mangaként kezdte pályafutását az évek alatt egyre komolyabb kérdések kezdtek kibontakozni a lapok oldalán. Sokak számára azért lehet igazán fontos e képregény, mert itt tűnik fel a *Great Teacher Onizuka* fő karaktere Onizuka Eikichi. Természetesen ez a szubkultúra nagy szerepet kap a GTO-ban is.



Híresebbek közül a *Gantzban*, a *Fruits Basketben*, az *Akirában*, de más alkotásokban is felbukkan a boszozok, így láthatunk erre való utalásokat a *Golden*



Boyban vagy a *Durararában* is. Van, hogy csak egyes karakterek képében jelenik meg a motoros motívum: például a *Yu Yu Hakushóból* Kuwabara, vagy a *Redline* és a *Space Dandy* főszereplői is nagyon hasonlítanak a motoros nehézfűkúra, főként ami a hajukat illeti.

A japán variety műsorban az 1996-óta futó *Mecha-Mecha Iketeru!*-ben is szerepelnek boszozok karakterek, akik általában a területükön lévő szumós iskola tagjaival akasztják össze bajszait.

Több japán zenei együttesen is érződik a boszozok iránti rajongás, például a *Gitartar Wolf* vagy a *Kishidan* együtteseken. De még a *Kunio-kun* videojátékban is feltűnnek motoros bandák.





Új világ

Írta: Hirotaka

Az tavalyi koreai filmhét alkalmával mutatták be itthon az Új világ, (eredeti címén: Sin se gae) című filmet. A sok film közül, amit leadtak, azért választottam először ezt, mert tudtam, ebben sok férfi fog csúnyán, de minimum fapofával nézni. Igazam is lett. Az egyszerű cím remekül mutatja mire is számíthatunk a filmtől, s bár az új világ létrejön, megváltást nem hoz.



Ha a plakátra nézünk, láthatjuk, hogy ez bizony egy gengszterfilm lesz. Nem csoda hát, hogy egyből egy etalon alkotásra gondolunk, a Szigorúan piszkos ügyek trilógiára. Ha elolvassuk az ismertetőjét, akkor ez a gondolat megerősödik bennünk. Mert ez annak mondhatni a koreai változata. Azért azt megjegyzem, hogy ez sokkal jobb, mint A téglá, ami teljes egészében a fentebb említett kínai film hatástalan, gyenge amerikai változata.

Azért mégis kicsit más ez a film, ugyan itt is csak egy rendőr épült be a maffiába, visszafelé ez nem történt meg. De miről is szól a történet?

A készítők már az első percekben lefektetik nekünk azt az arany szabályt, hogy a befolyásos kapcsolatokkal rendelkező maffia ellen a törvény nem ér semmit, és aki ellene tesz, az betonhardorban végzi a tenger fenekén. Ennek értelmében, amikor a Goldmoon vállalat elnökét kor-

rupció és sok más ügylet miatt bíróság elé állítják, a per végén felmentik. Ám szabadságát nem élvezheti sokáig, ugyanis egy este autójában „véletlen” balesetben meghal. Innen startol tehát a film. A bünszervezetben egyből elkezdődik a mozgolódás, hogy vajon ki lesz az örökös, kit szavaznak meg a család „klánjainak” vezetői, akik a Goldmoon igazga-

tótánácsa. Két esélyes van, az egyik a laza, vicces Jung Chung és a merev, sznob Lee Joong-gu. Kettejük közt megindul a harc, ám ezt lassú tálalásban kapjuk. Kettejük csatározásának pikantériája abban rejlik, hogy szemtől szemben ércelődő párbeszédnek lehetünk tanúi és nem fizikai harcnak. Ezt természetesen a rendőrség sem nézheti tétlenül, ők is beszállnak a maffia vezér választásba, ám ők egy harmadik félt preferálnak. Itt jön képbe még egy főszereplő, a körülbelül 10 éve beépült és azóta Jung Chung jobbkezevé váló Lee



Ja-sung. Lee már kiszállna a buliból, ám ezt az új feladat miatt nem engedik. Ennyi az, amit kezdésnek érdemes tudni a film történetéről.

Az Új világ témája ellenére egy lassan kibontakozó történet, mégis fenntartja a kezdeti feszültséget, ami egy idő után csak növekedik. Van azonban több olyan jelenet, ami az állandó hangulatból kiemelkedve a karakterek mögött becsapja az ajtót, és attól a ponttól már nincs visszaút, csak előre. A főszereplők többször kerülnek döntéskényszerbe, ideológiai labirintusba.

Miután jól megismertük a karaktereket, akkor kezdik csak el összekuszálni a dolgokat, de azért nagy bonyolultságot ne várjunk. Szerencsére nem egy tömény akciófilmet kapunk az arcunkba, ahol egyik véres jelenet

követi a másikat. A hazugságokból felépített pókháló szép lassan mindenkit körbefon, és hogy ki veszi magára majd a pók szerepét, az egészen a film végéig kérdés marad.

A színészek hitelesen alakítanak. Mindenki tud – ahogy a cikk elején írtam – csúnyán és fapofán is nézni. Külön kiemelném Lee rendőri összekötőjét, aki a híres-hírhedt Oldboy főszerepét játszotta.

A hangok terén annyira nem kiemelkedő a film, de az egyik dal azért kellően fülbemászó és megadja a hangulatot, így azt többször érdemes meghallgatni.



Az Új világ egy jó film. Nem ad újat és nem nő fel teljesen kínai szülőjéhez, de hozza azt, amit egy ilyen filmtől elvárunk. Aki szereti a hasonló műveket, az mindenképp nézze meg.



Dance with devils: Az ördögűző vampír

Írta: Naomi-Chan

Nem is olyan régen történt velem, hogy ellátogattam a templomba egy misére. Ugyanolyan vasárnap reggel lett volna, ha nem látom meg őt. Róla fogok egy kicsit részletesen beszélni nektek.

A mise alatt nézelődtem, és megláttam egy vörös hajú fiút, fehér keresztet palástban és valamilyen szent könyvvel a kezében. Addig nézegettem, míg arcát felém fordítva egy gyönyörű mosolyt küldött, talán nekem. Akkor láttam meg csodás kék szemeit. Abban a pillanatban vége lett a vasárnapi misének, és az emberek kimentek a templomból, én is így tettem, el is indultam hazafelé, még mindig a titokzatos vöröshajú ifjún gondolkozva. Nem is figyeltem magam elé, és egyszer csak belelököttem valakibe.

- E-elnézést - szabadkoztam, és felnéztem ki is az. Ilyen nincs, ez ő, nagyot dobbant a szívem. Most nem viselte a keresztet palástját, hanem egy fekete kabátban, fehér ingben és kék-piros csikos nadrágban volt.

- Ő, nem, én kérek elnézést hölgyem. Jól van? - gyengéden megfogta a kezem.

- Természetesen - elpirulva elhúztam a kezem.

- Ennek örülök, láttam a templomban is - mosolygott. - A nevem Tachibana Lindo, exorcista vagyok az egyházban. Ha van kedve, körbevezetem a templomban - csillogó kék szemekkel nézett rám.

- Nagyon szívesen - próbáltam leplezni izgatottságomat.

Bementünk a templomba, mindent részletesen megmutatott nekem. Elmondta, hogy ő egy ördögűző, és a zöld könyvben vannak a démonok elleni varázslatok. Meglepődve hallgattam, eddig még nem találkoztam exorcistával.

Annyira figyeltem a szavaira, hogy egyszer csak megböngéltam, és elestem. A térdem vérezni kezdett. Lindo is meglátta, és szemei hirtelen vörösre változtak, egy ideig nézte a térdem.

- Vér.. - halkan suttogta, de utána megvárta a fejét. - Gyorsan hozok kötszert - és elment.

- Lehet, hogy vampír, még nem késő elmenni - gondoltam, de valahogy nem akartam ott hagyni. Néhány perc múlva visszajött, bekötözni a térdem.



- Sajnálom - suttogta közben - tudod, én egy vampír vagyok, egy szörny, apám vampír volt, én is egy szörny vagyok...

- Egy szörny nem segít másokon - mosolygott. - Ha, félig vampír vagy, biztos nehéz elviselned a vér látványát, de tudod mit, amiért segítéttél, ihasz a véremből - elhúztam a hajam, én se értettem, miért tettem ezt. Ő meg nagy szemekkel nézett rám.

- Hát, ha akarod. - Közelebb lépett gyengéden végig simította a kezét a nyakamon, és belemélyesztette a bőrömbe fehér szűrő tartó érzés. Furcsa volt ez a néhány percig tartó érzés. Mikor abbahagyta, a kezembe nyomott egy kis keresztet.

- Köszönöm, te tényleg bátor vagy. - Az arcomhoz hajolt, és egy gyengéd csókot adott az ajkamra. Lehunytam a szemem, és mire kinyitottam, ő már el is tűnt. Sokáig elpirulva álltam ott.

Lehet meg sem történt az egész, a nyakamhoz nyúltam, és a harapásnyom eltűnt... Egyedül a kezemben lévő kis kereszt bizonyította, hogy nem álom volt.



Monogatari Series: Senjougahara Hitagi

Rajzolta: Daisetsu





Őszi/téli szezon vélemények

Írta: Catrin, Strayer8, Hirota

A következő oldalakon fangirl és fanboy szemmel mutatunk be pár animét a őszi és téli szezonból. Röviden véleményezzük, kritizáljuk az általunk nézett sorozatokat, így megtudhatjátok, nekünk mi tetszett vagy épp mi nem.



Catrin véleményei

Új év, új szezon, új animés kilátások. A téli felhozatal nem túl lelkesítő, de így is sikerült a vártnál többet, öt címet elkezdem.

Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu

Josei. Ez az egy szó elég volt, hogy felkeltse az érdeklődésemet, mivel ezen a „fiatal felnőtt nőnek” típuson belül ritkán készítenek animét. Célközönség létem mellett motivált még, hogy az általam eddig nem ismert japán rakugo műfaj érdekesen hangzik, továbbá, hogy a történet a 70-es években játszódik. Így, hogy mindenféle mostanság sablonos felállástól mentes bátran ültem neki az első részének, ami ráadásul 47 perces lett. Ez a hossz többnyire arra szolgált a főszereplők kapcsolatának és jellemének bemutatásán kívül, hogy képet kapjunk a rakugo előadásáról. Érdekes ez az „ülő stand up” mesélés és itt meg is jegyezném, hogy tetszik, ahogy a sikerült játszanak. Tehetségük mellett

érezdik a befektetett idejük, persze az is, hogy nem ez az eljátszott előadó-művészet az ő szakmájuk, de jól alakítanak eddig és gondolom csak jobbak lesznek (főleg ahogy fejlődik a főhős). Nem csoda, hogy eme nemes feladatra igazi „kaméleon” hangokat kértek fel Ishida Akira és Seki Tomokazu személyében. És akkor még nem is soroltam a többieket, akiket szintén kedvelek: Hayashibara Megumi, Yamadera Kouichi, Kobayashi Yuu.

Remek, bár kicsit hosszú indítást kapunk, a szereplők elsőre szimpatikusnak és érdekesnek tűnnek, különösen Yakumo mester és a múltja fogott meg. Kíváncsian várom a továbbiakat.



Boku dake ga Inai Machi

Időutazás és seinen - adja magát, hogy szemmel tartsuk. Kicsit azért vonakodtam, egyrészt mert első ránézésre nem tetszettek a trailerben látott karakterek, másrészt, mert fut még a mangája, így gondoltam, ha ezek mellett is jókat hallani róla, akkor szezon után majd megnézem.



Szerencsére azonban érkezett a hír, hogy az anime 12 részében kerek sztorit kapunk, és ugyan az lesz a zárása, mint az amúgy is hamarosan befejeződő mangának. Ez az! Mivel alig érdekelt más új cím a szezonból, ez már elég volt, hogy ráharapjak. Eddig nem csalódtam. Érdekes a főszereplő időugráló képessége, mellyel számos bajt előzhet meg. Ehhez társul hozzá az a komplikáltabb helyzet, hogy a legújabb sorscsapás okozta sokk nem pár percre, hanem majdnem két évtizedre repíti vissza az időben. Így felnőtt fejjel és gyerek testen további nehézségek és megoldandó ügyek társulnak az amúgy is súlyos problémájához... A zene tetszik, a karakterdizájn egész érdekes, a hangulat pedig pont annyira komoly és felnőttes, amennyire kell.



Nijihiro Days

Néha-néha ráveszem magam valamilyen bishounen cuccra is, hogy ilyen téren is gyarapítsam animés ismerkedésemet. Teszem mindezt annak ellenére, hogy (nőnemű létemre) ez nem az én műfajom, így általában nincsenek is ezzel kapcsolatban elég jó tapasztalataim, de egy kis váltás sosem árt. A *Nijihiro Days* sorszársaihoz hasonlóan kettős érzéseket vált ki belőlem, magyarul legalább annyi pozitívát, mint



negatívát, ami végül azt eredményezi, hogy nem lesz több egy közepes sorozatnál. Eddig tetszik, hogy egy epizód csak 12 perc (ami bőven elég is belőle egy héten), továbbá, hogy elvileg mindegyik főhöz társul majd egy lány is. De komolyan, végre ezek a bishik nem csak egymással vagy valamilyen sporttal vagy egyetlen (buta) lánnyal törődnek, hanem barát nélkül epednek. Persze ez akármennyire jól hangzik, valószínűleg tartalmilag már nem fogja kiaknázni a benne rejlő lehetőségeket. A romantikus slice of life-nak csak egy szokásosan egyszerű, komikus





és aranyos mivoltát adja majd mindenféle párosítás konkrétum nélkül, nehogy "keresztül canonizálják" egy kedvelt akár BL, akár hetero-ship útját... De többek között azért is nézem ezt az animét, hogy ne legyen igazam, és hogy igen is kapjak valami sulis-szerelmes-páros valamit. Naiv vagyok és nem olvasom a mangát sem.

Nem tetszik, hogy a rajzolása és az animációja iszonyatosan egyszerű és gyenge, hogy az OP/ED tucat-vacak popszámok, hogy a bishounenek annyira moék és sablonosak, hogy még a hajszínüket is a Free!-ből lopták és stb. A kezdes cuki, de semmi újat nem tartogató, felejthető volt. Azért remélem, hogy a fiúk a haver-perceken túl a lányokkal is haladnak majd valamerre..

Koyomimonogatari

Jajj, épp, hogy véget ért az Owari máris itt egy újabb sorozat? Totál nem figyeltem, csak a Kizumonós infókra, de az meg nekem annyira ráér még... Nos, mégis lett nekünk egy Koyomi ONA-soro-

zatunk is, ami szerencsére csak 12 perces részekkel bír, így kicsit kedvet kaptam hozzá, mivel nem annyira fárasztó, mint ahogy a korábbi TV-sorozatai egy-egy része. Történetileg amúgy elvileg 12 kis



külön eseményt nézhetünk majd végig, ami a korábbi monogatarik alatt játszódik. Ha még konkrétan akarok lenni, akkor ez az örült Nisio Isin Monogatari Series: Final Season light noveljének 2. kötetét adaptálja, amit a Tsukimonogatari után és az *Owarimonogatari* előtt írt. Jaj, ez a túl sok monogatari, Final Season ide vagy oda, nem látni a végét. Visszatérve a sztorira, valóban a korábbi sorozatok közé szurkálható be. Nagyon élveztem pl. ismét a



bakemonós felállást: ahogy Araragi agyal Hanekawával, Shinobu pedig még csak díszlet az Oshino Meme percekhez. Lehet még a végén ígéretesebb lesz ez a mono, mint az Owari. Tálalás a szokásos, de ezt talán mondanom sem kell.

Durarara!!x2 Ketsu

Erről csak nagyon röviden: végre elérkezett a folytatás harmadik felvonása. Végleg összefutnak a szálak a mostanra megduplázódott szereplőgárda között. Talán kapunk majd valamilyen konklúziót is a sok ikebukurói hülyeséghez. A tálalás itt is a megszokott. Remélem ez a szezon jobb lesz az előzőeknél, és szeretnék pár ShizuoxVorona fanservice jelenetet is, mert egész nagy fanjuk lettem. Szép remények, meglátjuk mi sül ki majd belőlük.



Gundam: Tekketsu no Orphans

Ez ősről maradt itt a nyakamon, na nem mintha bánánám, de nem is túl örvendetes. Egy limonádé Gundam, ami egész szórakoztató heti egyszer, sajnos néha kicsit unalmas is. Mondjuk személy szerint én nem bánom, hogy próbál egyedibb, békésebb mecha lenni, ahol csak apróbb



konfliktusok akadnak. Persze ez itt a második felében még változhat. Az is tetszik, ahogy a sráckból álló csapat szembe-sül a "háremhajó" vonzataival, melynek köszönhetően a Sunrise két csőkjelenettel is megörvendeztetett minket: az egyik nagyon macsó volt, a másik pedig aranyos, csak sajnos belement a stábilis. Az ilyen apróságok pedig egész jól



Feldobják az amúgy érdektelen és lassú részeket. Érdekes a két ellenbishounent is szemmel tartani, főleg a szókét, aki ráfűgött a haverja loli imoutójára. Ebből még akár alakulhat valami drámai hülyeség is. Látszik amúgy mennyire elhanyagolt ez a két potenciálisnak tűnő karakter: még



a nevüket sem jegyeztem meg. De úgy fest, hogy egyikük a maszkos fazon! Csak hogy ne felejtssük el: ez még mindig egy Gundam. Az új opening amúgy kicsit jobb, mint az előző, az ending viszont gyengébb, már most hiányzik az OOROFENSZ NAMI-DAAA.

Dragon Ball Super

Természetesen még tart, én meg úgy nézem, mintha imádnám, pedig mostanság csak utálni tudom (kivéve ha valami csoda folytán elkapok egy-két tetszetős karakter megmozdulást vagy ha csak a seiyuuk játékára koncentrálok). Attól tartok, ez az idiotián hűséges fanok sorosa. De sajnos továbbra is gyerekes zenét és minősíthetetlen rajzolást kapunk, ritkán pár jobb képpel. Félelmetes látni mikor mutat-

ják a Dermesztős visszaemlékezéseket a régi dizájnnal és akármennyire hibás az is, mégis a mostaninál annyival szebb, normálisabb és kidolgozottabb, hogy az ember felsikolt, hogy "most is azt akarooooom". A Frieza sztori amúgy valamivel jobban halad a Beerusesnél, de nagyon hazavágták Krilin és Gohan degradálásával. Még szerencs, hogy Vegeta menőzött. Kezdődhet a Champa szál a viadallal, amit azért még mindig várok. Kíváncsi vagyok mennyire lesz gagyi (a mangáját eddig élvezem, de az jóval lényegre törőbb tempót diktál). A harmadik endingnek amúgy egész megörültem: igaz, hogy sok a sakura, a nyálás jelenet és idétlen a zene, de annyira aranyos és imádni való benne mindenki.



Az előző szezonból sikeresen befejeztem négy sorozatot, melyekről csak röviden:

One Punch Man

Strayer8 nagyon jó ismertetőt írt róla, amit minden olvasónak ajánlok. A személyes véleményem az animével kapcsolatban pedig az, hogy egy üdítő, végig humoros, kreatív sorozat, amit tényleg kár a tavalyi évből kihagyni. Nem egy eget rengető mű, de tetszetős, ha az ember szórakozásra, mosolygós, nevetgélős percekre és más művek paródiájára vágyik. Egyszerűen szerethető.



Subete ga F ni Naru

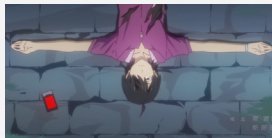
A végére sem lett ütősebb vagy meglepőbb a cucc, de legalább egy kerek, korrekt mű lett a maga nemében. Egy kellemes, egyszerű, agyálós sztori volt, hangulatos tállalással, kisebb-nagyobb hülyeségekkel, átlagosnak tűnő, zseniként emlegetett, de valójában egészen gyöker és elmebeteg karakterekkel. Az opening

marad a kedvenceim között és az endinget is egész megkedveltem.



Owarimonogatari

Ahogy az előző számban már írtam: az első fele tetszett, a másodikolt már nem voltam elájulva. A Shinobuhoz tartozó szálak valahogy sosem érdekelnek, bár Kanbarut valamennyire kedvelem, így egész tűrhető lett a végeredmény.





Fafner Exodus 2

Jaj. Egyrészt ott van az, hogy az első feléhez képest ez végre ismét tartott valahová, felidézte az alapsorozat emlékeit, menőbb lett mint valaha, és hétről hétre



egyre jobban izgultam, hogy mi lesz még. Másrészt viszont az lett ami várható volt: a sok fantázia elem továbbra is lóg a levegőben kizárólag az akciójelenetek menőségét kiszolgálva; a karakterek erőltetetten haláloznak, a festumokkal való küzdelemnek nincs vége és stb. De a *Fafner* egyszerűen ilyen kiszámíthatatlanul szerethető. Az összes baromságával együttvéve annyira családias, laza, hétköznapi és hangulatos mecha, hogy alig várom, hogy újabb



darab érkezzen belőle. Húséges fanbetegség jelen! A dizájn annyira szép, még a 3D alkalmazása is tetszett, továbbá az új opening és ending félelmetesen jók lettek (de ennek mintha a múltkori cikken is örültem volna). Az utolsó részt amúgy eléggé utáltam, főleg a legvégét, csak néztem ki a fejből, hogy ezt mégis miért kellett, és miért így? Szóval nagyon remélem, hogy folytatni fogják lehetőleg a közeljövőben, ne kelljen megint 5-10 évet várni. Mert ezzel a lezárással ismét megszivatták azt a számomra kedves karaktert, akivel már egyszer megtették az első évad végén... Finoman fogalmazva most nagyon haragszom.



Strayer8 véleményei

One Punch Man

Az első szezon befejezése után elmondhatom, hogy a *One Punch Man* kelleme meglepetés volt. Leggyakrabban azok az animék okoznak csalódást, amelyeket a legnagyobb várakozás övez, de szerencsés-

re ez a cím üdítő kivételt képez. Számomra a 2015. év két kedvence a *One Punch Man* és a *Death Parade* lett, de mindenképpen a tojásfejú hobbihőse az elsőbbség. Nagyon jó paródia, azok is értik az utalásokat,



akik nem megrögzött anime rajongók vagy csak hírből ismerik a híresebb történeteket. Jó poérok, humoros karakterek és kikacsintások. Nem írok róla itt többet, de mindenkinek ajánlom, aki kedveli a paródiákat.

Subete ga F ni Naru: The Perfect Insider

Sokat vártam az első epizódok alapján, de végül csalódtam benne. Az alaptörté-

net alapján nagyon jó anime válhatott volna belőle, de bennem hiányérzet maradt. Voltaképpen kiderül, hogy ki volt a gyilkos, de semmit nem tudunk meg arról, hogy mi volt a végső motiváció, hogyan történt maga a bűncselekmény.

A cselekmény véleményem szerint túl ütemtelen, rossz az időzítése: vannak ré-



szek, amikben semmi nem történik, majd az utolsó egy percben ránk zúdítanak egy fontos információ özönt. A megoldást is tálalhatták volna ügyesebben, kidolgozottabban. Ha a készítők szerettek volna egy kis romantikus izgalmat is csempészni a történetbe mondjuk egy enyhe háromszöggel, az túl erőtelten sikeredett, elhanyagolható volt. Kár érte, pedig sokkal jobb lehetett volna.



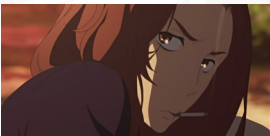


Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu

Teljesen egyet értek Catrinnel és ugyanabból az okból kezdtem el nézni az animét, mint ő. Nem voltak nagy elvárásaim, de azokat jócskán túlteljesítette a történet. Ha valaki kedveli a slice of life animéket, ne rettentse el a hosszú első rész. Olyan ügyesen taglalták a cselekményt és olyan jó az időzítés, hogy elröppen az a 40 perc.



Az első epizód alapján még úgy tűnik, hogy ez a josei azok közé tartozik, amiknek van eredeti történetük, de a Subete után egyelőre még nem merek túl optimista lenni. A rakugót élvezetesen mutatja be, emellett ügyesen egyensúlyoz a dráma és a humor között. A karakterek eddig szimpatikusak, várom a folytatást.



Dimension W

Még nem kezdődött el az Ajin, így maradt időm a Dimension W-re. Ebből is még csak az első epizódot láttam, amiből nem lehet messzemenő következtetéseket levonni. Az alaptörténet nagyon tetszik, különösen a társadalomkritika, a monopóliumhelyzetre törekedő multik kritikája is.



A kizárólagos energiaszolgáltató státusz információgyűjtéssel egybekötve érdekes utalás mai világunkra. Ahogy a New Tesla elleni lázadás és az illegális energiaeszközök feketepiaca is.

Kíváncsi vagyok merre halad pontosan a történet, mi válik hangsúlyossá benne. Aki kedveli az akciót, annak sem kell csalódnia, de a komolyabb seinen mondani



való is megjelenik (érdekes az opening szövege, érdemes legalább elolvasni).

Nem merem azonban belelovalni magam a reménykedésbe, mivel vannak túl fanservice, túl shounen elemei az animének. A grafikája, színei engem néha egy B kategóriás shounenre emlékeztetnek, de lehet hogy eltúlzom. Egyes karaktereken is érződik, hogy csak a nézők kiszolgálása miatt kerültek be. És nem tudom mennyire viszi el a történetet a fanservice felé egy nekora hajazó tini robotlány, akinek természetesen drámai múltja, világrengető küldetése és egy látszólag marcona felnőtt főszereplő társa van, akivel nem kezdődik felhőtlenül a viszonyuk...

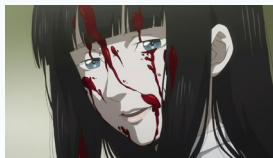




Hirotaaka véleményei

Subete ga F ni Naru

Befejeződött egy szerintem egész jó sorozat. Nagy szó, hogy a történet is le lett zárva. Az anime közepén eluralkodó látszólagos semmittevés és tétlenkedés után egy izgalmas, fordulatos és érdekes végkifejletet kaptunk. Ahogy Saikawától elvártuk megoldotta a rejtélyt, egyáltalán nem volt meglepő. Magata saját halálának megrendezése és a szereplők érzelmeinek megzavarása igazán tetszetősre sikerült és nem hazudtolta meg a nő beteg agyme-



néseit. Az utolsó rész azonban, mint epilógus gyengére sikerült. Nem mintha nagy dolgot vártam volna, de én másként képzeltem el. Egy problémát azért felvetnék: kicsit butaságnak gondolom, hogy Magata lánya dettó úgy nézett ki, mint ő fiatalokorán és ezt senki nem vette észre. De hát ez általános anime tulajdonság, így nem is érdemes leakadni rajta. 6 pont lett a vége.



Gundam: Tekketsu no Orphans

Egy szó, mint száz, ez az egyik legnyugisabb Gundam, amit eddig láttam. Bár az elmúlt részek kicsit akciósabbak voltak, mégis nagy százalékban a karaktereken és azok beszélgetésin van a hangsúly. Ez végül is nem baj, mert a Gundamek karakterközpontú animék. Orgáké menete egyébként egész jó, és örülök, hogy végre eljutottak a Földre, ahol persze sikerült bajba keveredniük. Még mindig tetszik, hogy az alapfelállásban kapunk egy csapat pasit és egy hozzájuk verődő csapat csajt. Remélhetőleg kezdenek valamit majd ezzel a dologgal, mindenesetre tetszett, hogy Mikazuki lesmacizta Kudeliát. De ezenkívül



is tetszik, hogy a srác minden szituációt ugyanazzal a fapofával kezel. Kezet foghatnak Inahóval ilyen téren. A hatalmas és látványos mechafájtokra viszont még várni kell sajnos, remélem nem lesz benne majd hiány. Mindenesetre a maszkos figura már bejött a képbe. Mindent egybevetve azért kicsit unalmas ez a Gundam, biztos nem ez fogja legyőzni a Seedet. Egyelőre 5-6 pont között mozog.



Fafner Exodus 2

Ha a Gundamból hiányzik a látványos és nagy mechafajt, akkor ezt itt teljes egészében megkaptam. Egyszerűen öröm volt nézni, ahogy harcolnak, brutálisan szép grafika és animáció és a kameramozgások is kimondottan dinamikusak, csak dicsérni tudom a készítőket. A Xebec Fafnerje legalább annyira szép, mint az ufotable Fate-je. A történetet és a lezárást már nem fogom agyondicsérni. Bár nem került befejezésre a központi történet (tehát lesz majd még Fafner), de tény, hogy nekem tetszett,



amit kaptunk. Az egész Exodus sorozattervezésével van főképp problémám. Az első évadnál időhúzást éreztem, tehát mintha a készítők azzal akarták volna kikaposni maguknak az utat, hogy merre legyen tovább. A második évad pedig kis kapkodós lett a vége felé, azzal a mottóval, hogy „bár lezárni nem tudjuk, de igyekezzünk minél több kérdésre választ adni, és az aktuális sztori végére pontot tenni”. Nos, ez sikerült, de megmaradt a kettős érzés: jobban is meg lehetett volna szerkeszteni a sztorit. Mindenesetre egy izgalmas, kimondottan akciódús évad az Exodus 2, én végig élveztem, 8 ponton zárt.



Utawarerumono: Itsuwarni no Kamen

Indulása óta ez a cucc semmiről nem szól, csupán arról, hogy Haku mellé hogy telepednek meg a csajok. Már nem is tartom számon. Szóval eddig semmi más nem volt, csak, hogy Haku, hogy éli életét a lányokkal, mindez ecchivel tálalva. Bár azért akad még más férfi karakter is az animében, ellensúlyozva a nemek arányát, de hát paff, nagydolog. A történet tehát nulla. Az elődjéhez képest semmi izgalmat nem tartalmaz. Egyetlen előnye, hogy szép és munkaközi szünetben is lehet nézni, mert nem kell rá annyira figyelni. A 14. résztől fordul kicsit izgalmasabbá a dolog, ugyanis háború lett, amibe a karakterek is bezálltak. A csajok megmutatják, hogy igazi amazonok, míg Haku meg inkább a bokorból szereti nézni a harcot, de azért neki is van haszna. A csata amúgy eddig nem túl izgalmas, (bár még csak most kezdődött) ebben is jobban teljesít az első sorozat. Szóval, akinek tetszett a sima Uta, az ezt ne nézze meg, mert csalódni fog. Jelenleg 4-5 pont között áll.



Dragon Ball Super

Még mindig a Freeza fájt meg, jól elhúzva, de már enyhén beleszótták a következő szálát is, mivel megjelent Champa, aki majd Freeza után válik fontossá. A változatosság kedvéért újra viadal lesz. A megvalósítás változatlanul röhejesen gyenge, a sztori pedig túlhúzott. Kicsit zavar amúgy, hogy az egész olyan mintha értelmi szinten senki nem fejlődne. Vajon mikor lesz vége? Komolyan 2 pontnál nem adnák rá jelenleg többet.



Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu

A most startoló szezonból ezt az egyet kezdtem csak el, a többi címe valahogy nem fogott meg. Ez a jousei manga alapján készülő sorozat a rakugo világába kalauzol el minket. A rakugo lényegében a japán stand up comedy, annyi különbséggel, hogy itt az előadó egy történetet mesél el, ami természetesen vicces. A hangsúly



a mimikán és a hangjátékon van. Főszereplőnk Youtaro önmagában humoros személyiség, tetőtől talpig odavan a rakugóért és a szakmában legnagyobbak számító Yuurakutei Yakumóhoz szeretne csatlakozni tanoncként. Elvégre mi más dolga lenne egy börtönből frissen szabadult fickónak. Youtaro jelleme ugyan sablonos, de múltjában lehetnek érdekes dolgok, kíváncsi vagyok lesz-e erről bővebb kifejtés. Yakumo karaktere egyből megtetszett, az életben teljesen más képet mutat mint a színpadon. Hétköznapjaiban nyers, hűvös, és a sznob úriember látszatát kelti, aki mindig óramű pontossággal működik. Kapunk

még egy hölgyet is Konatsu személyében, aki szintén Yakumo tanítványa lesz. Azon kívül, hogy kedves, szerethető lány, nem sok mindent tudunk róla, bár az apja és Yakumo közti kapcsolat érdekes fűszere a kettejük viszonyának.

Az első rész kapásból 47 perces lett, ahol tökéletesen megtudhatjuk milyen is egy igazi rakugo előadás, konfliktus egyelőre nincs benne. A grafika és az animáció szép, nem élénk színekkel, hanem inkább erősebb pasztel színekkel operál. A karakterek felnöttek, a hangok is teljesen jók, és a zene is kellemes, igaz eddig nem sok volt benne. Ígéretes tehát a cucc és érdekes színpoltja lehet az éveknek.





Midori: Shoujo Tsubaki

Írta: tomyx20
(tomyx20.wordpress.com)

18+

avagy az élet borús oldala erős idegzetűeknek

Groteszk, bizarr, sadista, undergroud, gusztustalan, betiltották, „nem akarod látni”, „kiégeti a retinád”, ilyen véleményeket olvastam következő cikkem alanyáról, ekkor már tudtam, hogy rossz nem lehet, nézzünk is a felszín alá.

Ezúttal megint egy magyarul kevésbé ismert művel jelentkezem, ami nem más, mint a korábban (26. szám: Macsakaleves) már emlegetett Midori: Shoujo Tsubaki, ami annyit jelent, Midori: A kamélia lány. Ez egy alig 50 perces (kevésbé)ero(inkább)guro horror mű, mely 1992-ig készült egy 1984-es manga alapján. Azért 1992-ig, mert 5 éven keresztül egyetlen ember készítette, hogy miért, és hogy jogosan-e, arról majd később. Mivel nem volt hozzá magyar felirat, a youtube-ot kellett ismét segítségül hívnom, ahol megtalálható angol felirattal.

A cirkusz

Először egy pár szó a cirkusról, mert jobb szót nem találtam hozzá. Ez egy freak show, ami Amerikában volt népszerű a XX. század elején, míg rá nem jöttek, hogy a testi rendellenességgel rendelkező embe-



reken szórakozni erkölcsileg nem elfogadható. Habár nem feltétlenül kell félni a freakeket jelen esetben, mert ők akarják ezt csinálni, és pénz is kapnak érte. Ha szigorúan akarunk hinni az angol feliratnak és ragaszkodni az ottani kifejezéshez, inkább lenne ez búcsú, ami vándorol, mert nem egy nagy sátrat kell elképzelni, de jobbra tűz-, kard- és kígyónyelőkkel cirkuszban találkozunk, nem pedig búcsúnál. Úgyhogy maradjunk most cirkusznál.

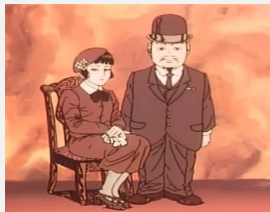
A cselekmény

Most jön a történet, a vége felé spoilererekkel is, amik szükségesek az elmélkedéshez, indokláshoz és a mangával való összehasonlításhoz.

Részekre van osztva a film, melyeket fekete háttérre kiírt címek választanak szét.

Prológus: Midori csatlakozik a cirkuszokhoz

Midori virágárus lány, aki kaméliákat árul, apja elhagyta, anyja beteg, a történet elején hal meg, mármint rágják szét a patkányok. Nem ismer senkit, így elmegy a férfihoz, aki az előző nap megvette tőle az összes virágot. A férfi egy cirkusz igazgatója, a cirkuszban pedig rosszabbul alakul a lány sorsa, mint ha az utcán marad. Innentől kezdve nem járhat iskolába sem, mert a cirkusz folyamatosan vándorol, továbbá ki van szolgá-



tatva a többieknek, például megerőszőköltség. És ez még csak a kezdet.

„...nem járhat iskolába sem, mert a cirkusz folyamatosan vándorol, továbbá ki van szolgáltva a többieknek”

1. ének: Türelem és alázat

Ebben a részben a többiek kapcsolatát ismerhetjük meg a címszereplő lánnyal. Midori kóbor kiskutyákat nevel titokban, de a társulat tagjai megtalálják, majd megszik őket, illetve vele is megetetik tudtán kívül. Később megint megerőszőköltség. Megvetik Midorit, állítólag azért, mert mióta befogadták, minden rosszabb lett, még ha erről ő valószínűleg nem is tehet, de lehet, hogy ez csak ürügy, és igazából azért bántják, mert különbözik tőlük, mivel nincs testi rendellenessége. Midori pedig hiába nézi a Tokióba tartó vonatokat, nem menekülhet a cirkuszból, türelemmel és alázattal kell a társulat szolgájaként élnie, miközben az öngyilkosság is megfordul a fejében, amikor épp nem rémálmod gyötirik.



2. ének: Egy törpe bukkan fel a sötétségből

Wonder Masamitsu, a nyugati mágiát használó törpe varázsló, leszerződik az anyagi gondokkal küzdő cirkuszhoz. Vele egymásba szeretnek, aztán együtt is lépnek fel, ami meghozza a cirkusznak a nézőket és a pénzüket. Ettől Midori bátrabb lesz, és visszatérni látszik az életkedve is. A törpe pedig megvédi őt a többiektől, nem hagyja többé, hogy szolgaként bánjanak vele. Később pedig még a titkát is elmondja neki, hogyan jár ki-be az üvegből, ami a fő műsorszáma. Miután Muchisute, a „múmia”, bevallja érzéseit Midorinak, Masamitsu rájön erre, és megéli riválisát. Amikor Kamata, egy film producer érke-



„A levonható tanulságok közé tartozik, hogy az élet rossz, de még lehet, sőt lesz is rosszabb. Arra is lehet következtetni, hogy ha valamilyen magasabb erő azt akarja, hogy szenvedj, akkor úgylis szenvedni fogsz...”

teszi idegességében a műsorát, majd ott nem hagyja a cirkuszt. Midori nem akar vele tartani, mert haza szeretne menni.

Utolsó ének: A cseresznyevirág alatt

Masamitsu egy illúzióban megmutatja Midorinak, milyen lett volna az otthona, ha úgy élhet, mint más gyerek (nem hagyja el az apja, nem hal meg az anyja és nem kerül a cirkuszba), és ezzel meg is győzi, hogy tartson vele. A cirkusznak megnőtt a bevétele Masamitsu műsora miatt, s most, hogy távozni készül, a cirkuszgazgató lelép a pénzzel. A társulat többi tagja pedig új megélhetésen gondolkodik, mikor Midoriék távoznak. Nem sokkal később nem sokkal messzebb leszúrnák az utcán a



cirkuszgazgatót, és kirabolják. Masamitsu, miközben Midorinak visz ételt, szentánúja lesz ennek, így ő is ott végzi. A lány végül a cirkuszban látja életének tönkretevőjét, ami teljesen jogos. A film végén a cirkusz és Midori is elpusztul, utalnak arra, hogy felakasztja magát.

A kérdések és a válaszok

A levonható tanulságok közé tartozik, hogy az élet rossz, de még lehet, sőt lesz is rosszabb. Arra is lehet következtetni, hogy ha valamilyen magasabb erő azt akarja, hogy szenvedj, akkor úgylis szenvedni fogsz, akár megtalárod a boldogságot egy időre szerelem formájában, akár nem, hi-

szén ha nem találkozik aznap este a cirkuszgazgatóval, vagy nem hal meg az anyja, vagy az apja nem hagyja el, akkor mindez meg sem történik, vagy még ha Masamitsu nem hal meg, esetleg mérsékeltlen boldog lehetett volna, mivel kisajátította, de szerette. Midori példáján keresztül foglalkozik a diszkrimináció kérdésével, mivel a torzszülöttek úgy kiközösítik, mint ahogy őket kiközösíti a társadalom. A film érintőlegesen azt is bemutatja, hogy a pedofília milyen is lehet. Ha a gyerekek esélye sincs elmenni a rendőrközhöz, akkor természetessé válhat egy zárt közösségben, márpedig a gyerekek úgy általában nem szoktak ilyesmiket tenni. Habár a középkorú férfi és fiatal, iskoláskorú lány szerelme rámutat, hogy még ez sem feltétlenül csak fekete vagy fehér.

A kamélia

A kamélia szeretnivalót jelent, itt a címszereplő lányra ez igaz is, hisz egy árva gyerek, aki csak normális életet szeretne élni, például iskolába járni.

A megvalósítás

Térjünk a kevésbé jelentős, de azért érdekes technikai dolgokra. Mint már írtam, szinte egy ember készítette az egészet. Azért a szereplőknek voltak seiyuu, de a rajzokat, az animációt, a forgatókönyvet ő készítette, továbbá ő a rendező, stb.



zik Midorihoz, hogy színésznőt csináljon belőle, Masamitsu elküldi, hogy Midori ne hagyjaissa el. Így lesz Midori élete egyre rosszabb szerelmével, míg végül bele nem kerül egy üvegbe, és szerelme tönkre nem



Nem hallottam még ilyesmiről eddig, s szerintem mások se nagyon, hisz még dokumentumfilm is készült róla, ez az egy ember pedig Harada Hiroshi, aki minden megtakarított pénzét erre költötte, mert nem talál szponzorokat. Ezt támasztja alá az is, hogy a Narita Customs betiltotta a filmet, mert olyan dolgokat tartalmazott, amiket akkor Japánban nem mutathattak mozgóképen, habár mindent (pontosan 26 jelenetet) cenzúrázva végül bemutatták független filmszínházakban, ahol a készítő is jelen lehetett. Harada nem is akarta kiadni videón annak idején, aztán mégis kiadták. 2006-ban Franciaországban a Ciné Malta is kiadta DVD-n francia, angol, spanyol, olasz és német felirattal és több filmfesztivált is megjárt. Ez pedig azt bizonyítja, hogy mostanra már lejjebb ment az emberek ingerküszöbe, és talán a testi és lelki szenvedések bemutatása ellenére sem lenne lehetetlen manapság ezt akár egy kisebb stúdióval elkészíttetni egy-két támogatóval, de az is igaz, hogy nem véletlenül nem készülnek ilyen mű-

vek (kérdés, hogy megtérülne-e). Én igazából rosszabbra számítottam, de nem sokkal. Mindezekből következik, hogy sok az állókép, a rajzolása még inkább a '80-as éveket idézi, és az animációk sem mindig tökéletesek. A hangra ellenben nem lehet panasz, a zene is illik az egészhez, mind hangulatában, mind szövegében.

A nem ajánlás

A korához, a készítés körülményeihez képest jó lett a film, de nem tudom mindenkinek ajánlani. Nem ajánlom azoknak, akik gyenge idegzetűek, nem bírják a gyakori állóképeket, a régi animék kinézetét, a darabos animációkat vagy a nehezen értelmezhető befejezéseket, rossz hangulatban levőknek sem, habár a megtekintése közben vagy után úgyis az lesz az ember.



*„Nem ajánlom azoknak, akik gyenge idegzetűek (...)
rossz hangulatban levőknek sem, habár a megtekintése közben vagy után úgyis az lesz az ember.”*



Az alpanyag

Mangaadaptáció, úgyhogy jöjjön most a manga, amit Maruo Suehiro készített. Angolul is megjelent, 8 rövid fejezetből áll, melyet egy kötetben adtak ki. Fontos, hogy a manga fejezetei nem egyeznek

meg az anime énekeivel, tehát a tagolás kicsit eltér. Az eredeti műben Midori csak visszaemlékezik a cirkusza kerülésére (hogy elhagyta az apja, és meghalt az anyja), míg a mozgóképes változatban a rövid bevezetés után azzal kezdődik, lásd később, hogy miért. A mangában le van írva, hogy főszereplőnk 12 éves, míg az ani-





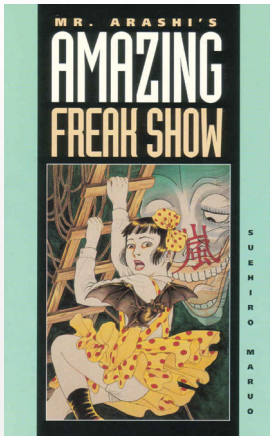
mében nem derül ki pontosan az életkora. Bár alig van eltérés a rajzstílusban, mintha Midori szenvedését néha a mangaka jobban meg tudta volna rajzolni, mint ahogy az animében láthatjuk. A manga, ha csak kicsivel is, de gusztustalanabb, mint az animeváltozat, (pl. Midori mesél a féregtelenítéséről) és a vége is lezáratlanabb, de szinte ugyanaz van meganimálva mint amit a mangában megrajzoltak. Egyedül talán Masamitsu utolsó előadása lett durvább a filmben.



A rajzolása korához képest szép, a történet ugyanaz, mint az animében, tehát, azoknak, akik azt látták, ez már csak egy-két apró újdonságot fog nyújtani. Ha választanom kell a kettő közül, inkább az animét ajánlom a zenék és a végén hallható lezárás miatt. És van még egy egyfejezetes előzménye, amit a film elején is mutatnak, címe a *kaméialány titkos és szomorú története* (angolul *The Secret and the sad story of the camella girl*), ami a Barairo no Kaibutsu kötetben jelent meg, itt sincs eltérés az animétől.

Az előzményt tartalmazó kötet

Ha már ott voltam, elolvastam az egész 1982-ben kiadott *Barairo no Kaibutsu* kötetet, amiben még 12 egyfejezetes történet foglal helyet. Ez már csak Japánban jelent meg, de ott valamiért 3-szor is (1982, 1992 és 2006). Nem nehéz rájönni,



„A végére ráérez az ember a szerző stílusára, úgyhogy örül, hogy azt a művét filmesítették meg, amelyikről a cikk szól, és hogy annál visszafogta magát.”

hogy a mangakának szemgolyó nyalogató fétise van (latin neve oculolinctus), amivel jócskán megelőzte korát, hisz Japánban 2013-ban volt ennek egy nagyobb divátja.

Továbbá gyerekszereplői között ritka az olyan ártatlan, mint amilyen Midori. A kötet nagyon groteszk, csak annak ajánlom, aki kevesellte a Shoujo Tsubakiban a visszataszító jeleneteket, és annak is csak akkor, ha az első fejezet tetszett belőle, mert a vége felé egyre elborultabbak a történetek. A végére ráérez az ember a szerző stílusára, úgyhogy örül, hogy azt a művét filmesítették meg, amelyikről a cikk szól, és hogy annál visszafogta magát. Megjegyezném, hogy Maruo Suehiro először 17 évesen, a Weekly Shounen Jumpnak küldte el történeteit, melyeket tartalmuk miatt visszautasítottak, ezt a kötetet - mely korai munkásságát tartalmazza - látva jobban járt a Shounen Jump és a szerző is így.



Cím: Midori: Shoujo Tsubaki

Hossz: 1 Film, 8+1 fejezet

Év: 1992, 1984

Műfaj: horror, lélektan, groteszk, eroguro

Értékelés:

MAL: 6,53 és 7,47

ANN: 6,308 és 7,231

AniDB: 4,38

Imdb: 7,2

Források:

wikipedia.org

animeaddicts.hu

youtube.com

imdb.com

animenewsnetwork.com

ironkate.eoldal.hu/cikkek/viragok--je-

lentese.html

guromanga.com



Natsume figura

Írta: Szimun

Egy-két éve egyre karakterhűbb figurákat sikerül csinálnia a figuragyártóknak köszönhetően az egyre jobb gyártási technikának és annak hogy a gyártók rájöttek, hogy egyre szélesebb közönségnek is lehet gyártani figurákat és a minőséget is megfizetik. Natsume az Alter kiadásában tökéletes példa erre.





Néhány éve döntően csak női karakterekről adtak ki figurákat férfiaknak, amiket aztán a női rajongók is megvettek. Persze sok erotikus figura is készült és készül a mai napig, de erre a női közönség nem vevő, így a kisebb kereslet megváltoztatta a kínálatot. Vagyis rájöttek a figura gyártók, hogy érdemes a női fogyasztókkal is számolni. Így jöttek létre a kimondottan női közönséget célzó figura csoportok az egyes gyártóknál. Natsume az Alternél az **Altair** férfi karaktereket gyűjtő csoportjában jelent meg, amit kimondottan nőknek szánnak, mint a Megahouse-nál a **G.E.M.** (bár ez már hígult és férfias női karakterek is belekerülnek, mint Utena).

Ebbe a csoportba tartozó figurák mind kiváló minőségű (bár ez az Alter esetében nem is kérdés) és nagy méretű kiadások. A minőséget az ilyen kaliberű gyártóknál azzal biztosítják, hogy a gyártás során nagyon aprólékos ellenőrzés van és a hibásan legyártott figurák nem kerülnek forgalomba. De a gyűjtőknek ezeket a hibás termékeket is meg kell fizetnie (és persze várni kell, mert ilyenkor csúszik a figura megjelenési ideje az újragyártás miatt), ha egy kiváló minőségűt akar kézhez kapni. Márpedig az Alterhez hasonló profizmus méregdrága lett. Natsuméval még szerencsénk volt, mert újradiadás volt és az új, nőket célzó figura csoportjuk (Altair) legelső, bevezető darabja volt. Vagyis piacutatásnak is szánták, hogy valóban kelendő lesz-e az ilyen típusú figura, és bevált nekik, így a



többi férfi figura árát bátran merték emelni. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy egyre több kiegészítővel és egyre bonyolultabban kidolgozott ruhában ábrázolják a fiúkat és így a gyártás költsége is megnő, mert nem mindegy, hogy fürdőruhában (Free) vagy tradicionális viseletben (Touken Ranbu) készülnek.

Aki még nem ismerné a hazánkban is népszerű *Natsume Yuuujin* (avagy *The Natsume Book of Friends*) animét annak röviden a történetéről: Natsume árva fiú és nevelőszülőktől nevelőszülőig vándorol, mert sehol nem bírnak vele. Na nem azért, mert rossz magaviseletű lenne, hanem



mert zargatják a szellemek, amiket csak ő lát és a körülte lévő emberek nem, így deviánsnak tűnik a viselkedése és kinézik. Jelenleg egy vidéki környezetben befogadóbb emberek között él, de neki is meg kell tanulnia elfogadni magát és meg kell tanulnia bánni a szellemekkel, mint a nagymamájának, Reikónak, akitől a képességét és a Barátok könyvét örökölte. Ez a könyv azoknak a szellemeknek a neveit tartalmazza, akiket Reiko legyőzött különböző úton-módon és így barátkozott meg velük. Viszont azzal, hogy beírta velük a neveiket, hatalmat is szerzett felettük az, aki a könyvet birtokolja és sok szellem vágyik hatalomra. Natsume azonban más, ő nem akarja ezt és így visszaadja annak a nevéit, aki előjön hozzá. Madara (avagy a képen látható Nyanko-sensei) is meg akarja szerezni magának a könyvet, azonban megnyeri magának a fiú és alkut kötnek: Madara védelmezi Natsumét a többi szellemtől, de abban az esetben, ha mégis meghalna, Madararé lesz a könyv a maradék névvel együtt.

A szóban forgó Natsume figura egy hivatalos art alapján készült és eredetileg 2010-ben adták ki 1/8-as méretarányban, de szerencsére 2015 januárjában újra kiadták részletesebb hajjal és arccal. Mivel újra kiadásról volt szó, csak 1000 jennel mertek többet kérni, mint öt éve, pedig azóta már vannak húzósabb árak is. Az új kiadás doboza átlátszó műanyag három oldalon is,

„...hivatalos art alapján készült és eredetileg 2010-ben adták ki 1/8-as méretarányban, de szerencsére 2015 januárjában újra kiadták részletesebb hajjal és arccal.”



mintha vitrin lenne. Szinte ki se kell venni a dobozból, mert olyan komplett hatása van a dobozon belüli kis esti tájképnek a szép kis tavi környezettel. Nagyon hangulatos. A 2010-es kiadásnak még minden oldal papír volt és csak az elején volt egy plasztik kör, amin valamennyire látni lehetett a dobozban a figurát. Natsume kabátja levehető, így anélkül kicsit modernebb, vele együtt pedig tradicionálisabb hangulatot kelt. Mondjuk az esti tó fölötti merengéshez azt hiszem jobban illik a kimonó kabát. A talpazat annyira részletes, vele a figura részévé vált (szó szerint nem vehető le róla), ahogy egy tájkép kiragadott részletét eleveníti meg a tó részletével és az átlátszó fűcsomókkal. A talpazat egyébként a végletekig részletes: a fa kérge és a vízgyűrűk gyönyörűek és valóságosak.

Figura adatlapja

Név: Madara (Nyanko-sensei), Natsume Takashi
Hovatartozás: Natsume Yuujinchou
 Gyártó: Alter
Szobrász: Mirano (szobrász), Moriwaki Naoto (szobrász), Watanabe Takamasa (Színezés)
Méretarány: 1/8
Méret: 18 cm
Megjelenés: 2015-01-09



Cosplay Gyorstalpaló 19. Egy karakter, más megoldás

Lady Marilyn (ladym.blog.hu)

Tetszik egy karakter, de rengetegféleképpen megvalósítható? Ez a cikk segít dönteni és megvalósítani!

Irányvonalak meghatározása

Gyakran előfordul, hogy ugyanazt a karaktert másképp ábrázolják. Főleg a Marvel mozik esetén tehetünk ilyen megfigyeléseket: adott a képregényekben, animációkban ismert karakterábrázolás, illetve a filmbeli megjelenés. Ezek eltérhetnek egymástól, és akkor még nem vettük számba a gyönyörű fanartokat, illetve a saját elképzelésünket. Ekkor el kell dönteni milyen irányba vesszük a megjelenítést, érdemes rajzot készíteni, ha valamit másképp szeretnénk viszontlátni magunkon egy cosplay keretein belül. Nem ritka eset, hogy egy ismert karaktert egy kicsit másképp adnak át a cosplayerek a nagydéműnek, például egyenesen az ellentétes nemnek megfelelően alakítják át a karakter ruházatát, frizuráját, kiegészítőit, vagy más színnel, kiegészítőkkel gondolják újra az adott figurát. Miért is ne tehetné meg, elvégre a cosplay kreatív hobbi.



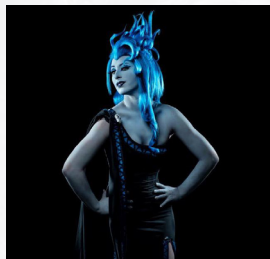
Felismerhetőség

Fontos, hogy az adott karaktert - legyen az egy anime főhőse, vagy egy film mellékszereplője - úgy alakítsuk, szabjuk magunkra, hogy az továbbra is felismerhető maradjon. A domináns elemeket (kiegészítők, alapszínek,

frizura, smink-trükkök) érdemes mindvégig szem előtt tartani. Ne módosítsunk túl sok mindent egyszerre, mert az az felismerhetőség rovására mehet.

Hogyan döntsek?

Érdemes összegyűjteni a különböző verziókat, amelyek tetszenek és azokat a jelmezkészítő lépéseket, amikről el tudod képzelni, hogy működnének. Egy egyszerű képszerkesztő programmal, de akár painttel is egymás mellé állíthatod a ruhákat és javaslom, hogy írd melléjük vagy alájuk,





hogy milyen eszközeid vannak meg hozzájuk, hogy mi az ami hiányzik, milyen technikákat alkalmaznál, valamint azt is, hogy mit kellene megrendelned (paróka, méterárú, festékek). Ez könnyebbé teszi a döntést!

Felkészülni, vigyázz, kész, rajt!

Korábbi cosplay gyorstalpaló cikkekből már tudhatod, hogy milyen kellékek kellenek mindenképpen a conra, most a felkészülés egy egészen más módját mutatom be Nektek!



Sminkpróba

A con előtti napokban érdemes tartani egy paróka és smink próbát, mely során akár többféle sminket is el lehet készíteni. Amolyan gyakorlásnak is betudható, ha korábban még nem kombináltad azokat a festékeket, melyeket most szeretnél élesen is alkalmazni.

Leiki felkészülés

Egy conra bizony lelkileg is érdemes felkészülni. Ha versenyezni mész, hosszú és bizony stresszes napnak leszel kitéve, főleg ha izgulós vagy. Próbáld erőt meríteni és egy jó nagyot aludni! Sok versenyző már azon izgul, hogy vajon sikerül-e úgy fellépnie, ahogyan azt elképzelte, hogy jó esélyekkel indul-e (és itt most nem csak a cosplay versenyre gondolkodok). Ezeket a kérdéseket fontos tisztázni magadban még a con előtti időszakban, de az álmatlan éjszákának még így is nagy esélye lesz.



Egyedül conozni?

Megesik, hogy az utolsó pillanatban úgy alakul, hogy egyedül kell elindulni a con, vagy az adott rendezvény kedvéért. Ha a versenyre minden készen áll, és így gondoldod, hogy így is végig tudod csinálni a napot, akkor bátran indulj, de ha a barátaid nélkül kissé elveszettnek éreznéd magad, akkor érdemes végiggondolni, hogy kik azok az ismerőseid, akik biztosan ott lesznek a versenyen, vagy egy adott előadáson és ennek tükrében nekivágni az útnak.

*Remélem, hogy ez a cikk is segített
Nektek!*





Mangaszerkesztés GIMP 2-vel

Az alapok és a könnyű szerkesztésű mangák

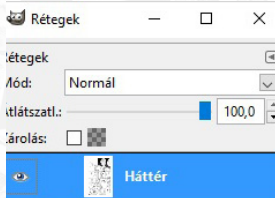
Írta: Daisetsu

Jöjjön a szerkesztgetős cikksorozatam második része! A következőkben már ténylegesen szerkeszteni fogunk. Először bemutatom nektek azon felületeket és eszközöket, amiket biztosan használnotok kell egy könnyű szerkesztésű mangánál. Ezt követve sorban átveszünk néhány típushibát, amikre nagyon figyeljete oda!



Az első lépések

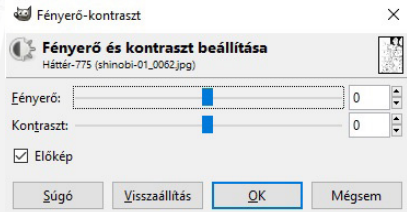
Ha megnyitottuk a GIMP 2 programot, az első dolgunk legyen az, hogy a Rétegek párbeszédablakot hívjuk elő. Könnyű szerkesztésű mangaknál erre még nem lesz szükségünk, de a későbbi használat miatt szokjuk meg ezt a lépést. (Ha a GIMP bezárásakor nem ikszeljük ki a rétegeket, akkor a legközelebbi indításkor az ablak automatikusan feljön nekünk.) Miért is fontos ez? A rétegek használata az egyik leghasznosabb része a nem „paint-szerű”



képszerkesztőknek. A további munkánknál a rétegek annyira fontosak lesznek, hogy ennek a Rétegek ablaknak mindig nyitva kell lennie.

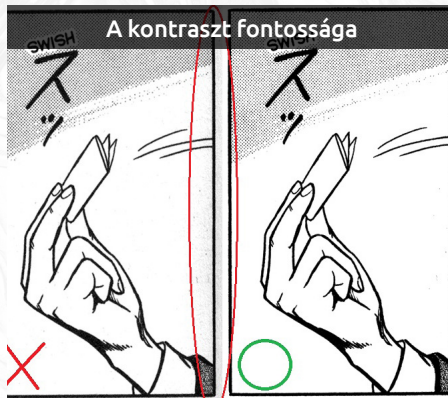
A képek megnyitása előtt nézzük meg milyen fájlokkal is szeretnénk dolgozni. A megfelelő, minél jobb felbontású rawok beszerzése után vizsgáljuk meg a fájl típusát. Személy szerint én a jpg típust tolerálom a legjobban. A png-k gyakran torzítanak, és nem lehet velük rendesen szerkeszteni. Ha nem jpg-ben vannak a fájljaink, konvertálni kell. Erre a legjobb megoldás az ingyenesen is letölthető és gyors Format Factory. (Persze, ha van más szoftvered, azt is használhatod.)

Ha rendelkezésre állnak a szükséges mangaoldalak, már kezdődhet is a szerkesztés. A Fájl -> Megnyitás... paranccsal felgrik egy ablak, amivel megnyithatjuk a megfelelő képeinket. Fontos megemlíteni, hogy a beszkenelt oldalak nem minden esetben fekete-fehérek. Olykor az egész oldal, vagy bizonyos részei szürke foltokat kaptak a szkennelés során, amiket nekünk el kell tüntetnünk. Ezt a problémát a kontraszt módosításával tudjuk orvosolni, aminek az elérése a következő: Színek-> Fényerő-kontraszt...



A png torzulás

Itt nem kell a fényerőt és a kontrasztot összevissza állítgatni. A legtöbb esetben elég a kontrasztot 0-ról 20-ra emelni, és a szürke foltok el is tűnnek. Ha a foltok alig észrevehetőek, ez a lépés elhanyagolható, azonban ha túl sok van belőlük (vagy az egész oldal szürke), rögtön ezzel kezdjük a szerkesztést.

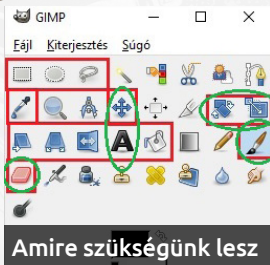


A kontraszt fontossága



A könnyű szerkesztésű mangák eszközei

Ha megvan a megfelelő rawunk, és a kontrasztot is beállítottuk, akkor kezdődhet a tényleges szerkesztés. De mivel? Az oldalt is látható ábrán a GIMP eszköztárát láthatjátok. Pirossal vannak jelölve azok az eszközök, amikre a szerkesztés során szükségünk lehet és zölddel azok, amik a könnyű szerkesztésű mangáknál elengedhetetlenek. Vegyük sorra ezeket az eszközöket.



Ecset és radír: Ezekkel az eszközökkel tüntetjük el az összes feliratot az adott mangánál. A szövegek törlésének két módja van: az ecset eszközzel fehérre festhetjük a kívánt felületet vagy a radírral kitörölhetjük a szöveget. Én személy szerint az ecsetet szoktam használni, mivel több rétegnél a radír törli az adott réteget is és az alatta levő másik réteg előbukkanhat. Könnyű szerkesztésű mangáknál ez szinte teljesen mindegy.

Forgatási- és átméretezési eszköz: Ezekkel tudjuk méretezni a képeinket megfelelő nagyságúra. Az átméretezésnek nem lesz sok haszna a könnyű szerkesztésű mangáknál, de nehezebb munkáknál a kijelölt mangarészleteket ezzel könnyen tudjuk átméretezni. A forgatás ennél sokkal fontosabb. Elég gyakori jelenség, hogy egy manga ferdén van beszkennelve, ek-

kor a forgatási eszközzel tudjuk orvosolni a hibát. Az átméretezésnél be tudjuk állítani, hogy a kép méretarányos maradjon. (Ez a ctrl billentyűvel is megoldható.)

Áthelyezési eszköz: Ennek csupán egyetlen feladata van, az elkészült szöveggel tudjuk odább igazítani. Nagyon fontos megemlíteni azt, hogy a szöveg áthelyezésénél pontosan a szövegre kattintsunk, ha ez nem történik meg, akkor a szöveg alatti réteget helyezük odább! Erre figyeljeteK nagyon oda!

Szövegeszköz: Talán ez a legfontosabb eszköz mind közül, hiszen ezzel történik a magyar szöveg beillesztése. A GIMP megnyitása után itt is változtassuk meg az alapértelmezett beállításokat. Pl.: a szöveget mindig állítsuk középre igazítottnak.

A szöveg beillesztésénél mindig megjelenik egy külön ablak, ahova a szövegünket írhatjuk. A munkánkat gyorsíthatja, ha megtanuljuk a megfelelő billentyűparancsokat a beillesztésre, kivágásra, másolásra. Ez persze a GIMP további részeinél is hasznos lehet-> ctrl + s = mentés.

Formalitás

Ha már ismerjük az eszközöket, akkor a mangaszerkesztés inentől kezdve gyerekjáték! Ahogy az előző cikkemben említettem, mangát szerkeszteni mindenki tud, csak az nem mindegy hogyan is valósul meg a munkánk. A mangaszerkesztési tehetségünk és szintje a formalitástól függ. Próbáljuk elérni azt a hatást, hogy jó legyen ránézni az általam szerkesztett mangára. A következőkben mutatok néhány tippet, típushibát. Itt nem kell sem-

mi ördögösségre gondolni, ezek mind kisebb dolgok, amikre ha odafigyelték, könnyen tudtok egy jól kinéző, igényes szerkesztést kiadni a kezetekből.

Szerkesztési hibák

A megcsúszott kéz jelensége: Sokszor előfordul, hogy valaki már a tisztítások kapkod. Ekkor két dologgal ronthatja el az oldalt az adott szerkesztő. Az egyik szerint nem töröljük ki a szöveget teljesen és bent hagyunk néhány csíkot, pontot, vagy valami maradékok az eredeti anyagból. Mindent szöveget ki kell törölni 100%-an, nem hagyhatunk semmit az eredeti szövegből. A másik eset pedig az, mikor belerajzolunk az eredeti mangába. Ha túl nagy lendülettel dolgozunk, könnyen belezajrolhatunk a jelenet oldalába vagy a szöveg buborékba.





Elgépelés: Ha be szeretnénk illeszteni egy szöveget a mangába, akkor elég gyakran előfordul az, hogy az entert rossz helyen üttük le. Fontos, hogy mindig a megfelelő helyen „szeljük fel” a mondatokat, és mindig figyeljünk a helyesírásnak megfelelő elválasztásra.



A szöveg rossz pozíciói

A szöveg beillesztése egy igazi kihívás! Túl fent van, vagy túl lent? Középen van ez egyáltalán? A szövegek rengeteg odafigyelést kívánnak. Képek segítségével mutatunk be mikre vigyázatok munka közben.

A jobb oldali kép több dologra hívja fel a figyelmünket. Elsősorban mindig úgy illesszük be a mondatokat, hogy az ne töltsen ki teljesen a szövegbuborékot. Igazi mangáknál (kezdebből olvasod) lehet erre szükség van a könnyebb olvasás miatt, de számítógépnél más a helyzet. Tudsz köze-

líteni és távolítani (illetve sokkal nagyobb a kép a monitoron) így kisebbre is vehetjük nyugodtan a szöveg méretét.

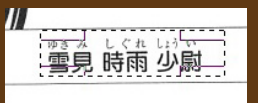
A másik dolog pedig a szöveg középre igazítása. **Ez törvény: mindig igazíts közép!** De vigyázat, olykor egy fölösleges space lenyomása eltolhatja az összes sort.

Fent, lent, középen? A szöveg középre helyezése sajnos tapasztalatot és gyakorlást igényel. El kell telnie egy kis időnek, hogy a szemünk ráálljon a „középen” szóra. Gyakori jelenség, hogy túlságosan fel vagy le helyezük a szöveg pozícióját. (jobb oldali kép)

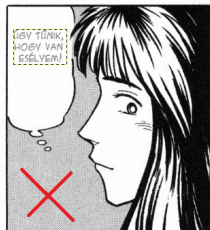
Próbáljuk az ujjunkat arra használni, hogy megmérjük a monitoron a távolságokat, ezzel könnyítve a helyzetünket. (Ez persze csak akkor, ha a középre igazítás egyáltalán nem megy.)



Tipp: Ha a szöveg nagyon közel van a szövegbuborékhoz és félünk, hogy belevitünk olyanba, amibe nem kéne, használjuk a kijelölést. Ekkor az eccsettel csak azt fogjuk kitörölni, ami ki van jelölve, így más része a mangának biztosan nem fog módosulni.



27



27

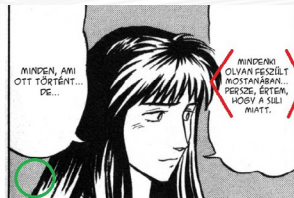
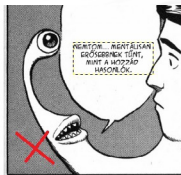
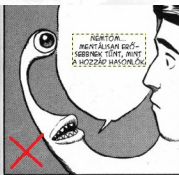
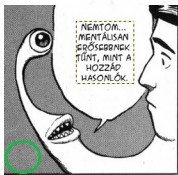


27

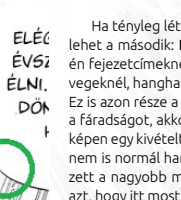




Hogyan osszuk el egyenletesen a szöveget? Az első és utolsó képkockán látható, miként is néz ki egy jól elrendezett szöveg. Ha tudjuk, mindig rendezzük úgy a szöveget, hogy az egy rombusz vagy négyzet alakot öltösn. A koporsó vagy piramis alakokat kerüljük ki a fejetekből!



Előfordulhat az is, hogy befele keskenyednek a szövegeket a sorok közepénél. Ezekben az esetekben általában mindig „kövérítsük” ki a szöveget egy enter eltüntetésével, természetesen csak akkor, ha van erre hely. (jobb oldali képek)



Ha tényleg léteznek törvények a mangaszerkesztésről, akkor ez lehet a második: **Ne használj egyféle betűtípust!** Személy szerint én fejezetcímeknél, megjegyzéseknél, szövegbuborékon kívüli szövegeknél, hanghatásoknál, kiabálásoknál használok más betűtípust. Ez is azon része a szerkesztésnek, ami nem kötelező, de ha vesszük a fáradságot, akkor igényesebbek lehetnek a fejeteink. Az alábbi képen egy kivételt látható. Látszik, hogy a nő a képen nem kiabál, de nem is normál hangszílyal beszél. Az ilyen szövegeknél engedélyezett a nagyobb méretű szövegek használata, ezzel is érzékeltetve azt, hogy itt most erősebben szólalnának meg.



Kivételek

Ahogy korábban említettem, a szöveget mindig középre kell helyezni. Nagyon fontos tudni, hogy két ugyanolyan szövegbuborék nem létezik. Ezeket is kézzel rajzolják meg a mangakák, ezért gyakoriak a szabálytalan formák, amikbe egyszerűen képtelenség rendesen szöveget illeszteni. Bár törekedjünk mégis erre, de ha nem tudunk, akkor a szöveget mindig helyezzük oda, ahol a legtöbb hely van számára. (bal oldali kép)

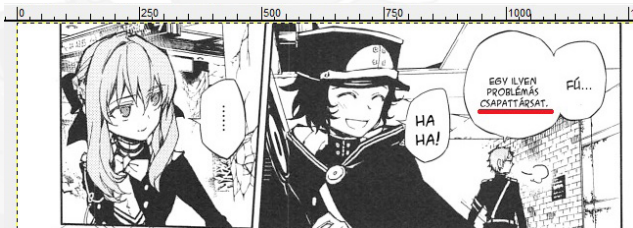




Bár az előbb azt olvastátok, hogy piramis-formában sose hagyjunk szöveget, azért ez mégsem teljesen igaz. Ha úgy alakul a mondat, mint az alábbi esetben - mikor teljesen fölösleges lenne néhány betűt elválasztani a szöveg többi részétől - megengedett a piramis-forma alkalmazása. (Természetesen nem kötelező ez a lépés, így ha valakinek az elválasztás szimpatikusabb, tegye meg.)

Elválasztás: Fontos, hogy ne essünk túl-zásokba. Bármennyi szöveget kell egy szövegbuborékba nyomorgatni, háromnál többször ne válasszuk le toldalékokat, ne vágjunk szét összetett szavakat, mert az már csúnyán mutatna.

Korábban írtam nektek, hogy miként kell formázni a mondatokat. A néhány szavas mondatok esetében megengedett az, hogy egy sorban maradjanak a szavak.



Tipp: A rawok beszerzése sok módon megvalósulhat. Ajánlott letöltési oldal a www.nyaa.se vagy a google, ahol pl.: „owari no seraph manga raw download” szavakkal könnyen megszerezhetünk rawokat.

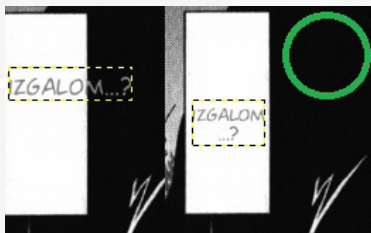
A pontok helyzete. Ez is egy kritikusnak számító dolog. Tudni kell, hogy az angolok sokszor hagynak mondatokat úgy a szövegbuborékokban, hogy semmi írásjelet nem raknak a mondat végére. Ezeket a fordításban a magyar helyesírás szerint pótolnunk kell (ha a lektor esetleg nem csinálta meg). A képünkön jól látható, hogy az „izgalom” szó után nem férnek

a szövegbuborékba a pontok. Személy szerint én a pontokat sosem választom el a szótól, de ha olyannyira nincsen erre hely, akkor egy enterrel ezt másik sorba helyezhetjük.

A betűk színei: Igazi mangáknál minden betű színe a fekete. Ez az online mangáknál sem változik. De vannak olyan

szerkesztők - én is -, akik megváltoztatják a betűk színeit, árnyalatait. Más árnyalatot használnak, ha beszélnek (fekete), és más, amikor gondolatban motyognak valamit (szürke). A színek módosítása és cseréltetése a személyes ízléstől függ, abszolút nem kötelező alkalmazni másnak is.

Tipp: Ha rákattintasz az első képfüljre, lenyomod a Shiftet, majd az utolsó fájltra is rákattintasz, ki tudod jelölni egyszerre az összes mappában levő képet. Így nem kell egyesével kijelölni mindet a megnyitáshoz, ami 40 oldal esetében nem túl előnyös.



Befejezés

Remélem most már elegendő tudás van a birtokotokban ahhoz, hogy megbirkózzatok egy könnyű szerkesztésű mangával. A legfontosabb lépéseket megemlítettem nektek, de ha mégis kérdésetek van felém az AniPalace honlapján vagy a facebookon írjátok le, a magazin szerkesztői biztosan eljuttatják majd hozzám őket. A következő számban így azokra is kitérhetek. Jó szerkesztgetést mindenkinek!



Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

Daisetsu videóblogja animékről,
mangákról, fansubokról és és
és.....ami eszébe jut.

Facebook

Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

Az AniPalace csapata - Hiko, NP, Dani, Omli és Flash - megmondja a magáét az animékről és a mangákról, meg ami még jön.

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace